

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

*Diplomová práce*

Univerzita Karlova v Praze / Pedagogická fakulta / Katedra výtvarné výchovy // *Charles University in Prague / The Faculty of Education / The Department of Art Education*

## **Nová role předmětu v umění objektu a instalace**

### ***A „new“ role of an object in „object art“ and „art of instalation“***

Klára Holubcová

Výtvarná výchova – český jazyk

Prezenční studium, 6. ročník

*Listopad 2010*

*Vedoucí práce: Doc. PhDr. Jaroslav Bláha, Ph.D.*

*Konzultant: Mgr. A. Michal Sedlák*

###

*Prohlášení o samostatném zpracování DP:*

*Prohlašuji, že jsem svou diplomovou práci vypracovala samostatně, bez cizí účasti a bez uplatnění kompilační metody či stahování hotového textu z internetu.*

*Poděkování:*

*Za velkou pomoc děkuji především vedoucímu své práce Doc. PhDr. Jaroslavu Bláhovi, Ph.D., bez nějž by určitě nevznikla. Dával mi podnětné rady a dovedl mě až ke konečnému výsledku. Zvláště také děkuji Mgr. A. Michalu Sedlákov, s nímž jsem konzultovala výtvarnou část. Dále jsem došla na poradu za Mgr.A. Lucií Tatarovou, Mgr. Karlou Cikánovou a PhDr. Lucií Hajduškovou, Ph.D., kterým tímto také děkuji za ochotnou spolupráci.*

## *Anotace:*

HOLUBCOVÁ, K: *Nová role předmětu v umění objektu a instalace* /diplomová práce/ Praha 2010 – Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta. 102 s. (Přílohy: 67 reprodukcí uměleckých děl, 14 Výtvarných prací žáků)

Předkládaná diplomová práce se zabývá různými pohledy na problematiku předmětu v „objektovém umění“. S ním totiž předmět získává svou „novou“ roli. Ta se projevuje v boření hranic mezi uměleckými a výtvarnými druhy, i mezi uměním a životem. V odlišných způsobech zacházení s předmětem nacházíme jeho kvalitativní proměny. Ty jsem sledovala z hlediska čtyř základních kritérií: významu, materiálu, tvaru a funkce. Další linií protínající text jsou přesahy mezi volným a užitým uměním.

*Submitted graduation theses offer different views of questions relating to an object in „object art“. The foundation of „object art“ brought a „new“ role of an object. It means that the border of art types are no longer closed, as well as life and art are now transparent. We can find qualitative changes in various ways of treatment of an object. I described these changes from the perspective of four basic criteria: meaning, material, form and function. Another central idea of the text is the overlapping of fine art and applied art, which shows common tendencies in both spheres.*

## *Klíčová slova / key words:*

Předmět / object

Objektové umění / „object art“

Instalace / instalation

Design / design

Význam / meaning

Materiál / material

Tvar / form

Funkce / function

Kontext / context

# Nová role předmětu v umění objektu a instalace

1.	Úvod.....	7
2.	Stará a nová role předmětu v umění.....	9
3.	Extenze (rozsah) významu .....	11
3.1.	Změna kontextu jako podstata umělecké tvorby-„hotový předmět“ .....	11
3.2.	Metaforizace předmětu .....	16
3.3.	Intertextovost .....	24
4.	Intenze (obsah) významu.....	28
4.1.	Posun k přirozenému charakteru materiálu - estetizace předmětu.....	28
4.2.	Zobecnění na třídu předmětů - konceptualizace předmětu .....	29
4.3.	Individualizace a subjektivizace užitého předmětu v soše .....	32
4.4.	Kopie reálnější než předmět sám .....	34
5.	Materiál versus tvar.....	36
5.1.	Dematerializace předmětu na abstraktní obrazovou strukturu – autonomie tvaru...36	
5.2.	Materiál diktuje formy – autonomie materiálu .....	38
5.3.	Práce s předmětem z materiálového hlediska, podřízení jeho tvaru či významu celkové formě.....	41
5.4.	Významotvorná práce s předmětem .....	43
6.	Funkčnost versus disfunkčnost.....	49
6.1.	Volná reflexe předmětu popírající jeho funkčnost.....	49
6.2.	Pseudofunkce (mimikry užitečnosti).....	51
6.3.	Explicitní nefunkčnost, nesmysl .....	54
6.4.	Designový předmět jako umělecké dílo, rezignace na sériovost .....	60
7.	Výtvarná část diplomové práce.....	62
7.1.	Jídelní set Mistake .....	62
8.	Didaktická část diplomové práce .....	73
9.	Použitá literatura .....	94
10.	Rejstřík obrázků .....	95
11.	Další obrazové přílohy .....	98

## 1. Úvod

Tématem mé diplomové práce je *předmět*, respektive jeho kvalitativní posun v umění objektu. Mým úkolem bylo charakterizovat starou a novou roli předmětu v umění. Abych mohla k úkolu přistoupit, musím vymezit pojmy „staré“ a „nové“ umění, které budu nadále užívat. Vyjděme od „nové“ role, ta je pro mé zkoumání charakterizována nástupem *umění objektu*. Tato proměna znamenala nahrazení iluzivního zobrazení předmětu vystavením skutečného předmětu. Iluzi vystřídal přímý výraz. Všechno umění, které předcházelo vzniku objektu, budu proto označovat jako „staré“. Nemíním tím, že by skutečně staré bylo, jen podotýkám, že znamenalo „starý“ (objektem překonaný) způsob zacházení s předmětem. Tato terminologie má tedy jen usnadnit orientaci v problematice.

Možností, jak uchopit kvalitativní proměnu předmětu v umění je vícero. Buď můžeme provést srovnávací analýzu umění „starého“ a „nového“ pomocí korelačních dvojic a vymezit tak diferenční rysy. Jenže výrazové i významové možnosti toho „nového“ umění jsou podstatně širší a diferencovanější. Ke každému členu srovnávané dvojice bychom nenalezli jeho protiklad, a pokud ano, přiřazování by mohlo být poněkud mechanické. Obě oblasti jsou totiž založeny na odlišných principech.

Druhou možností je neomezovat se na poněkud stereotypní srovnávání „starého“ a „nového“, ale ukázat nové způsoby zacházení s předmětem jen v rámci toho umění „nového“, čímž si lze zajistit podstatně širší volnost zpracování. Podstatou tohoto přístupu je vytvořit strukturu, která bude založena na příkladech reprezentujících rozdílnou práci s předmětem. V podstatě jde o vnitřní strukturaci oblasti „nového“ umění. Jejím prostřednictvím lze exponovat všechny tyto „nové“ trendy. Zvolila jsem si právě tuto druhou možnost.

Vytvoření systému však předchází stanovení kritérií, na jejichž základě budeme k sebranému materiálu přistupovat a vybírat ilustrující příklady. Dlouho jsem hledala možné způsoby, jak onu širokou oblast smysluplně strukturovat. Přemýšlela jsem přitom, v jakých intencích věci vnímáme, jaká hlediska při tom uplatňujeme. K jednotlivým předmětům totiž nepřistupujeme se stejným záměrem a tímž způsobem. Pokaždé vystupuje do popředí jiný aspekt, úhel pohledu. K některým věcem přistupujeme z *funkčního* hlediska, zajímají nás jen ve své užitkovosti. Nevnímáme, zda jsou ošklivé či krásné. Takové jsou od podstaty

stroje, nástroje a spotřebiče. U jiných věcí pozorujeme jejich zvláštní tvarové či materiální charakteristiky. Jsou to ty, jež vnímáme jako estetické objekty, ty u nichž účel buď ustupuje do pozadí a nebo nám není známý. Sem patří věci, jejichž *materiální* či *tvarová* složka svou neobvyklostí, krásou či ošklivostí zastiňuje funkčnost (přírodní kuriozity, samorosty). Jindy zkoumáme *význam* předmětu. Některé nám totiž nabízejí dvojí čtení, jiné věci zas asociují další související předmětnosti, k nimž se vztahují, některé věci vůbec neimplikují žádné přidáné významy, jsou jen samy sebou.

Hlavní blok textu jsem rozdělila na čtyři podkapitoly mapující odlišné úhly pohledu na předmět: *extenze významu*, *intenze významu*, *materiál versus tvar*, *funkce versus dysfunkce*. První z nich se zabývá *rozsahem významu*. Předměty mohou někdy působit jen samy sebou, neimplikovat žádné další skryté významy. Jsou to zpravidla předměty nevytvořené umělcem, ale jen přenesené ze života do oblasti umění. *Změna kontextu* se tu stává podstatou umělecké tvorby. Jindy může být předmět obohacen o vedlejší významy a stát se tak básnickým obrazem, *metaforou*. Význam se sice rozrůstá do šíře, zasahuje více představ, ale jeho čtení se v konečném důsledku stává nejednoznačným. Objekt nelze plně vyložit, zůstává do určité míry tajemným. Dalším zvláštním způsobem rozšíření významu je *intertext*, který pracuje s vizuálními citacemi podobně jako literatura se slovními aluzemi. Tady už se nejedná o rozšíření významovosti pomocí implikace dalších významů (metaforizací), ale o relativizaci původnosti díla. Význam se tu jako by zužuje na parafrázi již existujícího díla, ve skutečnosti ho však osobitě reflektuje. Vzniká jedinečné, původní dílo, které je jen kriticky inspirováno odkazem minulosti. Postmoderní intertext se sice relativizací původnosti přibližuje tomu středověkému, ale zásadně se od něj liší významovým posunem. Středověcí autoři užívali hotových formulací / obrazů jako znaku důvěryhodnosti a erudovanosti, pro zachování kontinuity tradice vzdělání „autorit“. Přejímání nebylo v rozporu s autorstvím. Naproti tomu postmoderna citací útočí na modernistickou představu originality a kult autorství, jde proti tradici (pokroku) jejím popřením. Eklekticky si vybírá z minulosti a banalizuje ji.

Druhý oddíl rozebírá *obsah významu*, pojmovou stránku předmětu. Tomuto problému se v největší míře věnuje konceptuální umění, kdy dominantní úlohu přebírá myšlenka na úkor estetičnosti artefaktu. Umělci a později i designéři si hrají s myšlenkou předmětu, zkoumají definující rysy věci a nezdráhají se je popřít.



Konceptualizují předmět. Ale i tento druh myšlenkového umění se plně nevyhne estetizaci, zvláště pak v oblasti designu, který se jí nikdy plně nezříká. Také převedením užitého předmětu do média sochy dochází k posunu, a to k individualizaci a subjektivizaci. Poslední možností je důsledná verističnost, která se vyčerpává sama sebou. Nevede k žádnému kritickému zhodnocení, jen prostě konstatuje existenci určitých věcí.

Třetí podkapitola pojednává o *polaritě materiálu a tvaru*. Dominantní úlohu má vždy jen jeden z nich. Proto zaznamenáváme materiálové zacházení s předmětem a významotvornou práci s předmětem, která zachovává jeho tvar. Někdy jsou totiž předměty redukovány na barevnou a strukturní hmotu, která už nevypovídá o jejich původním tvaru a funkci.

Čtvrtá podkapitola nazvaná *funkčnost versus disfunkčnost* pohlíží na předmět z hlediska jeho užitečnosti. Umění si totiž velice rádo pohrává s funkcí. Užité předměty staví mimo jejich funkci, aby se staly uměleckým dílem. Používá také strategii materiálu neadekvátního vůči tvaru, čímž dojde ke vnitřnímu zborcení původní formy, a tím i k oslabení funkčnosti - předměty se začínají „roztékat“. Oproti těmto volným tvarovým reflexím věcí stojí strategie předstírání užitečnosti. Jde o *mimikry užitečnosti*, které využívají vizuality stroje či spotřebiče, aby hyperbolizovaly svou funkčnost do absurdní (pseudo)polohy. Omezují se na spotřebu bez jakéhokoli užitku. Demonstrují tak skrytě svou dysfunkci. Protilehlou strategií je *explicitní nesmysl*, který pracuje s nemožností rozpoznat účel předmětu nebo s jeho neracionální podstatou. V těchto příkladech směřuje volné umění k užitečnosti, pokud však obrátíme směr, vznikne design, který je zároveň uměleckým dílem. Porušuje totiž jeden z definujících aspektů užitého umění, sériovost.

## **2. Stará a nová role předmětu v umění**

Předmět je vedle figury druhým hlavním námětem už od počátku umění. Název kapitoly *stará a nová role předmětu* nikterak nepřibližuje následující problematiku. Abychom mohli hovořit o vlastním problému, musíme si nejprve objasnit, v čem spočívá ona „starost“ i „novost“ a stanovit určité kritérium. Mohli bychom pojednávat o změnách způsobu zobrazení tak, jak je známe z proměn dějinných

etap starověku, středověku a novověku. Nás však bude zajímat „novost“ *vznikající společně s uměním objektu*, protože právě ona svým dosahem přesahuje ty předešlé. Proto budeme všechno umění před objektem nazývat pro zjednodušení „staré“. To je ještě vázané na zřetelně oddělené výtvarné druhy.

Klasické výtvarné druhy, malířství a sochařství, se stavěly ke světu dvojím způsobem. Buď se k němu přikláněly tím, že ho napodobovaly, a nebo se od něj odvraceli směrem k abstrakci, a předmět tak ignorovaly ve prospěch autonomní hry materiálu, tvaru a barvy. První tendence ukazuje „starou“, původní roli předmětu: obraz i socha usilovaly o *iluzivní napodobení skutečnosti*, o reprezentaci předmětu jeho obrazem (znak typu ikony).

Objekt však rezignoval na mimetický vztah ke skutečnosti, charakteristický pro „staré“ umění, vzniká z potřeby přímého výrazu. Předměty od tohoto mezníku přestaly být zobrazovány obrazem, ale staly se vlastní součástí uměleckého díla. Už nebylo potřeba předmět transformovat abstraktním systémem tvarů a barev. Struktura i barva objektu je tvořena použitými předměty i materiály. *„Tvorba objektů používá neobvyklé materiály a specifické tvárné postupy (lepení, montování, svařování, prostorové konstruování), demonstruje tak svůj ambivalentní vztah ke skutečnosti: na jedné straně se vzdaluje iluzivním metodám popisného realismu, na druhé straně se však k realitě opět vrací. Objekt skutečnost nenapodobuje ani prostě nezrcadlí, ale ukazuje ji přímo v „nahé podstatě.“*<sup>1</sup> Tak se umění rozšiřuje do oblasti života.

„Stará“ role předmětu je vázaná na možnosti tradičních výtvarných druhů, jež jsou od sebe zřetelně odděleny a jejichž výrazové prostředky ani materiály se mezi sebou nemísí – dodržuje se materiálová čistota. Tradice vyvinula vhodné materiály a jim příslušné metody práce. Objekt se však neomezuje na tvárné postupy jen jednoho výtvarného druhu, ale používá hybridní materiály a techniky. Je to dílo *multimediální*, byla zrušena hranice mezi uměleckými druhy.

Tím, že objekt užívá reálných předmětů každodenního života, *narušuje hranici mezi uměním a životem*. Do sféry umění se neočekávaně dostávají jemu nepříslušné, neušlechtilé, neumělecké materiály a předměty, jako třeba sériové výrobky průmyslu, odpad, nalezené předměty i komerční zboží. Proto se o objektu někdy mluví jako o „materiálovém umění“. Vystává otázka, co dělá z těchto

---

<sup>1</sup> ZHOŘ, I.; *Proměny soudobého výtvarného umění*. Praha: SPN, 1992, s.27.

mimouměleckých předmětů umělecké dílo? A jak lze vlastně v této nové situaci definovat umění? Nejproblematičtější se z tohoto hlediska jeví ready-mades („hotové objekty“), u nichž nedošlo k žádnému zásahu autora. Předmět je vytržen z běžných souvislostí a bez úprav vystaven v galerii. Podstatný je umělcův čin přenesení do výstavního prostoru, umístění na podstavec a signace. Proto můžeme bez obav vyslovit, že umělecké dílo je definováno kontextem. Ready made tímto upozorňuje na komoditní charakter umění.

U objektového umění je podstatný zvláště *materiál*, nikoli z funkčního, ale ze strukturního hlediska. Zatímco ve „starém“ umění je materiál jen imitován pomocí *virtuózní* techniky, v objektu je použit ve své autentické podobě. Jeho přímý výraz ho předurčuje k úloze nosiče emocí. Má schopnost tematizovat lidské obsahy. Právě asamblážování neobvyklých materiálů a získání jistého nového nadvýznamu z něj dělá objekt.

### 3. Extenze (rozsah) významu

#### 3.1. *Změna kontextu jako podstata umělecké tvorby-„hotový předmět“*

Už Marcel Duchamp prokázal, že umělecké dílo je definováno kontextem a že *změna kontextu* sama o sobě může být podstatou tvorby. Umělec už nevytváří artefakt, není tedy nutný žádný přímý autorův zásah, ba dokonce se tato distance stává podmínkou vzniku nové formy ready made. Umělec jen vyjme zvolený předmět z jeho souvislostí (funkčních) a uvede ho do nového kontextu, do pozice uměleckého díla. Vystaven je sériově vyráběný „hotový předmět“, v případě Duchampovy *Studánky* (1917) je to pánská „mušle“, které dal nový smysl tím, že ji otočil ji o 90 stupňů, umístil do galerie na podstavec, pojmenoval a podepsal ji pseudonymem R. Mutt. Název *Studánka* razantně kontrastuje s představou pisoáru. Umělec způsobil jistý posun v chápání takového předmětu, ozvláštnil ho, vymyslel pro něj novou myšlenku.

Pokud se podíváme na ready makes z hlediska *významového*, musíme konstatovat jejich *jednoznačnost a konkrétnost*. Záchodová mísa se prezentuje jen jako záchodová mísa (titul *Studánka / Fontána* má spíše provokativní platnost, než aby se jednalo o vážně míněnou metaforu), sušák na láhve zůstává sušákem a

není ničím jiným (ani názvem neimplikuje žádné další představy) a lopaty pověšené na věšáku u vchodu si ani nevšimneme v přesvědčení, že jde jen o zapomenutou, odloženou věc. Význam těchto objektů je plně vyslovený, doslovný a bez jakékoli metaforické či symbolické platnosti. Předměty tu nesugerují žádné skryté vnitřní významy, ale působí jen samy sebou. Oproti surrealistickému objektu neposkytují možnost imaginativního čtení. Duchamp sám potvrdil, že se při volbě ready made vždy distancoval od jakéhokoli osobního vkusu či estetického zálibení. Vybíral takovou věc, která ho naprosto nezajímala a u které si byl jist, že ho ani v budoucnosti nezačne zajímat. Viděl se jako pouhé médium prostředkující už „hotové“ dílo. Snažil se vyloučit představu autorství. Proto nechtěl věci zvýznamňovat.

Co bylo záměrem Duchampova předložení průmyslově vyrobeného předmětu jako uměleckého díla? Spatřoval v něm snad Duchamp jakési umělecké kvality? Nebo si chtěl jen vystřelit z výběrové komise Salonu Nezávislých v New Yorku, a ověřit si tak jejich kritický úsudek? Ani jedno z nabídnutých vysvětlení nemůžeme považovat za pravdivé. Duchamp *Studánkou* reflektoval stav soudobého trhu s uměním a funkce, které byly tehdy umění připisovány. Proto vystavil komoditu, s uměleckými díly bylo totiž nakládáno stejně jako s jakýmkoli jiným zbožím. Přestože je *Studánka* tvořena sériovým produktem (komoditou), Duchampova *změna kontextu paradoxně proměnila sériovou „mušli“ v jedinečný artefakt* vysoce ceněný pro svůj revoluční význam v dějinách umění a někdy až redukovaný na dílo-ikonu. „Sériové“ se beze změny stává v nových souvislostech „jedinečným“ a původním.

Změnu kontextu jako princip tvorby nalezneme i v současném *designu*, který se pak přibližuje ke konceptuálnímu umění, oslabuje se jeho funkční charakter. Tímto způsobem pracovalo studio Formafantasma na projektu *Set in concrete* (2008). Designéři využili stejně jako Marcel Duchamp „hotový předmět“, v tomto případě existující nádobí produkované The Royal Maastricht Sphinx Company. Hrnečky a čajovou konvici postavili na podstavec, talíře zalili do betonové desky. Záměrem bylo „ochránit“ předmět před jeho používáním a správným umístěním. Designéři pracovali s významovými asociacemi materiálů a barev a jejich vzájemnými kontrasty: váha (300kg sokl) objektu mu vždy dodá odpovídající hodnotu, ale bílá barva značí nedůležitost, materiál kamene a betonu symbolizuje věčnost. Vznikl v podstatě pomník čajovému servisu. Přestože

vystavení znemožnilo jeho další používání, svým prostým vzhledem se nepřibližuje „parádnímu“ nádobí, které jen obdivně pozorujeme přes sklo našich domácích vitrín. *Set in concrete* nesplňuje požadavky zdobnosti, jež očekáváme od „výstavního“ užitého umění. Také umístění na betonový sokl postrádá vlivem neušlechtilého materiálu prezentační ušlechtilost. Proto variantu vystavený „ornamentální talíř“ vylučujeme. Designéři vlastně užitkový předmět proměnili v umělecký artefakt, aniž by zasáhli do jeho struktury. Ze „sériového“ vytvořili „jedinečné“ avšak v jiném smyslu než Marcel Duchamp, jenž tím zamýšlel kritiku estetizace v moderním umění a odsuzoval komoditní zacházení s dílem. Formafantasma, pouze porušila stereotyp funkce v užitém umění a postavila nádobí mimo jeho obvyklý kontext.

U Maxima Velčovského se setkáváme s podobnou významotvornou kontextovou hrou. Jeho přístup je pověstný hlavně intertextovostí. Nerecykluje jako Duchamp „hotové předměty“, ale jen „*hotové tvary*“ (často banální), jež beze změny převádí do ušlechtilého materiálu, porcelánu. Příkladem je jeho kalíšek *Pure* (2000), který reprodukuje obyčejný tvar plastového kelímku z automatů. Podobně převedl do porcelánu papírový podtácek z rychlých občerstvení, který nadto natřel zlatou barvou, aby vyhrotil kontrast nízkého tvaru a vysokého materiálu. Podobně jako Duchamp otevřel umění předmětům mimouměleckým (z prostředí všedního života), Velčovský přenesl do sféry designu tvar, který nikdy do vysokého designu nepatřil (ani nebyl jako designový vytvořen). Záměr obou tvůrců je však rozděluje. Zatímco Velčovský jen recykluje nedesignový „hotový tvar“ se záměrem vytvořit undergroundový design, nevystupuje tedy proti dosavadnímu designu (jeho estetizující linie už byla tak jako tak dávno překonána), Duchamp svou *Studánkou* kriticky vystupuje proti estetizaci moderního umění a odvrací se od dosavadního „sítnicového“ umění. Duchamp přenesl průmyslový produkt do oblasti umění, způsobil tím proměnu „sériového“ v „jedinečné“ (každé umělecké dílo), Velčovského kalíšek *Pure* vychází ze „sériového“ a „sériovým“ zůstává. Jde jen o tvarovou výpůjčku.



M. Duchamp: *Studánka* (1917)



Formafantasma: *Set in concrete* (2008)



M. Velčovský: *Pure* (2000)

Práci s předměty a materiály z neumělecké oblasti a jejich postavení mimo kontext utility se věnoval v odlišných souvislostech i Milan Knížák. Snažil se tak zrušit hranici mezi uměním a životem. V 60. letech totiž v umění vládl od života odtržený a formalistně zaměřený estetismus informelu. Proto Knížák začal nabourávat soudobé představy o umění a jeho autonomii. Začal v ulicích vytvářet instalace z odpadového a nalezeného materiálu, které zpočátku ani nepovažoval za umění. Pojmenoval je „*prostředí*“. Šlo o jakési dočasné shluky nalezených předmětů v libovolných kompozicích, a to tak, aby *mezi nimi nevznikaly žádné hlubší významové souvislosti*. Jejich soudržnost je jen metonymická, jsou stejného rodu. „*Akumulace obracejí zavedené kompoziční vztahy naruby tím, že se dostávají mimo ně, jejich pozorovateli chybí jakýkoli střed, o nějž by se případně mohl opřít. Knížákovy instalace z let 1962 – 1964 nastolují volný systém vztahů, který spíše než na smysl a význam, tedy kategorie používané k charakterizování tradičního výtvarného umění, poukazuje na funkci a kontext.*“<sup>2</sup> Uvolňuje se tak pojem umění a otevírá se struktura uměleckého díla.

Změna kontextu jako tvůrčí princip, respektive vyvázání neuměleckého předmětu z původního účelu a jeho posun k umění jsou prvky společné Duchampovi i Knížákovi. Organickou součástí je oproštění od skrytých, vnitřních významů symbolického charakteru. *Studánka* zůstává pisoárem, ačkoliv je její používání přerušeno, je nezvykle otočena a provokativně poeticky pojmenována. Smetáky v Knížákově *prostředí* také zůstávají samy sebou, jsou čitelné, nenapadají nás imaginativní významy. Zatímco *Studánka* vznikala spíše významotvorně jako záměna masového výrobku za umělecké dílo (konfrontace

<sup>2</sup> GRÖGEROVÁ A KOL.: *Akce - slovo - pohyb - prostor: experimenty v umění šedesátých let*. Praha: GhmP, 1999, s.28.

s prostředím galerie, kde působí nepatříčně), přístup Knížáka bych charakterizovala spíše jako materiálový – významově koncentrovanou formu objektu rozvádí do instalace volných shluků odpadových předmětů, kde není důležitá totožnost použitých věcí, ale autentická nevýtvarnost a surovost materiálu. Význam i funkce předmětu jsou potlačeny ve prospěch materiálu a samostatný charakter jednotlivých prvků se rozplývá ve vizuální kompoziční struktuře celku. Předměty jsou instalovány v přirozeném prostředí ulice a z počátku je jejich autor ani neoznačuje za umění, nepůsobí tedy nepatříčně jako Studánka svým nenadálým přenesením do galerie. Jsou jen trošku jinak umístěné (mimo logiku funkčnosti) než bychom čekali, ozvláštňují životní prostor prostřednictvím „nesmyslného“ uspořádání. Působí na kolemjdoucí narušením stereotypů běžného vnímání. Knížák i Duchamp prostřednictvím nevýtvarného materiálu i způsobu práce a pomocí redukce významovosti sdělení odsuzují estetizaci v umění ať už jde o konvence akademické historizující malby, tak i o formalistní stereotypy informelu.



M.Knížák: *Prostředí na dvoře činžovního domu* (1963)

Jak již bylo řečeno, *kontext* hraje důležitou roli při konstituování smyslu objektu. Duchampova ready made ho požívají jako hlavní a jediný tvárný princip. Skoro to budí dojem, že se vystavením průmyslového produktu potvrzuje statut uměleckého díla jako komodity. Avšak tento posun do důsledku provedl až Jeff Koons. Ready made teprve kriticky reflektuje komoditnost v umění.

V 80. letech se rozmohla tendence ke komodifikaci umění. Umělci k tomu využívají postupy ready made, který však vracejí jeho určení zboží, někdy dokonce luxusního. Jeff Koons a Haim Steinbach kladou přímo *rovnítko mezi uměleckým dílem a komoditou*. Koons vystavuje kýčovitě produkty ve vitrínách.

Dva obyčejné basketbalové míče vystavuje jako umělecké dílo. Tím zcela popírá výjimečnost dosud připisovanou umění. Komoditní fetiš považuje za další stupeň ve vývoji umění, za náhradu uměleckého díla s aurou. Úloha Kontextu je tu absolutizována: jakýkoli předmět (zboží) se vystavením automaticky stává uměním.

Haim Steinbach si také pohrává s uměleckým dílem-komoditou. *Konfrontuje předměty na základě tvarové či barevné podobnosti*. Vytváří seskupení věcí jen na základě vnější podobnosti. Tím monumentalizuje vizualitu na úkor významovosti. Jejich příbuznost spatřuje v komoditnosti, rozdílné jsou jako znaky. Nakonec nespátřujeme rozdíl mezi uměleckým dílem a zbožím, jsou kladny na stejnou rovinu. „U Steinbacha je tento kód spotřeby především a nejvíce záležitostí designu a vystavení a jeho logika se zdá být totální, schopna absorbovat jakýkoliv objekt, ať už jakkoliv bizarní, do jakéhokoliv aranžmá, jakkoliv surreálního.“<sup>3</sup>



J. Koons: Three ball 50/50 Tank (1985)



H. Steinbach: Global proportions (2007)

### 3.2. Metaforizace předmětu

V předchozím oddílu jsem pojednávala o takovém způsobu práce s předmětem, který spočívá pouze ve změně kontextu, tedy v narušení obvyklých souvislostí vnímání předmětu. Tato tvůrčí metoda mě zajímala především z významového hlediska. Kladla jsem si otázku, zda dojde vedle posunu v kontextu také k významovému obohacení. Význam věci v objektu je sice posunut mimo užitečnost, v podstatě je však díky jejímu neuměleckému / průmyslovému charakteru záměrně potlačen. Působí jen ve své doslovné konkrétnosti, aby

<sup>3</sup> FORTER, H. – KRAUSSOVÁ, R. – BOIS, Y. A. – BUCHLOH, B. H. D.; *Umění po roce 1900*. Praha: Slovart, 2007, s. 601.



relativizoval hodnotu uměleckého díla vůbec. Rozsah významu tu tedy nenarůstal, nedosahoval obrazné roviny.

Tato kapitola se bude zabývat odlišným zacházením s předmětem, a to takovým, u něhož jsou záměrně aktualizovány vedlejší významové roviny. Vypůjčila jsem si termín z literární teorie a nazvala ji *metaforizace předmětu*. Věc je tu transformována procesem imaginace, její významovost se rozrůstá na několik samostatných představ. Současným působením více významů pak vzniká objekt jako vizualizovaný „básnický obraz“. Tento způsob zacházení s předmětem je typický zvláště pro surrealismus.

Oproti ready made, který nenese žádné vnitřní významy a má působit jen sám sebou, je surrealistická asambláž autorem „asistovaná“ a pracuje s věcmi již zmíněnou metodou básnického obrazu. Propojuje více nesourodých předmětů či představ, jejichž významy se navzájem kříží a obohacují o překvapivé vedlejší významy. Tato setkání věcí jsou manipulovaná jako záměrně nelogická a absurdní. Platí zde pravidlo *lautreámontovské disparátní metafor*: „*krásný jako náhodné setkání šicího stroje a deštníku na pitevním stole*“. Zpravidla je tato nesourodost využívána na rovině dvojznačnosti se snovými či sexuálními podtexty.

Síla surrealistického objektu spočívá ve významové *mnohoznačnosti* symbolu, v nemožnosti ho plně vyložit, vždy zůstává do jisté míry tajemný. Odkazuje sice k několika konkrétním představám, čímž se rozrůstá jeho významová šíře, ale jejich protikladnost znejasňuje čtení objektu, v podstatě se tak zatemňuje významovost objektu. Stává se hádankou s mnoha řešeními, konkretizace je divákovým břemenem.

Oblíbenou strategií znejasnění předmětu je jeho *zabalení* či *pokrytí*. Umělci napříč dějinami s touto technikou pracovali s rozdílnými záměry i významovými konotacemi. Meret Oppenheim na popud Picassa potáhla šálek kožešinou z čínské gazely, aby vizuálně demonstrovala základní myšlenku surrealismu: setkání dvou skutečností zdánlivě neslučitelných na zdánlivě nevhodné rovině. Kožešina je jako materiál pro hrnek zcela nevyhovující, zabraňuje jeho efektivnímu používání. Avšak její významotvorná hodnota je nesporná, odkazuje k ženskému ochlupení. Orální charakter hrnku ještě podtrhuje tuto analogii (u jejích ostatních objektů technika potažení kožešinou tak nevyzněla). Významovost tu pracuje i s dvojznačným postojem, splňuje tak požadavky fetiše: spojuje v sobě současně odpor a zalíbení, proto je objekt tak zneklidňující. V neposlední řadě hraje svou

úlohu i název vymyšlený Bretonem - *Snídaně v kožešinách* (1936) -, jenž odkazuje ke skryté erotice Manetova obrazu *Snídaně v trávě* a k románu Leopolda von Sacher-Masocha *Venuše v kožešinách*. Shrnutí, podstata potažení kožešinou spočívá hlavě v materiálu, jenž nese erotické asociace. Ty jsou podtrženy charakterem vhodně zvolené věci, hrnku. Pokud by byl totiž šálek potažen třeba textilií, účín by byl zcela jiný, zmizela by ona dvojznačnost.

Následující Man Rayova fotografie objektu používá techniku zabalení metaforicky v obecném smyslu slova „hádanka“, kterou vizualizuje. Pod textilií se rýsují obrysy předmětů, které nemůžeme pouhým pohledem správně identifikovat. Teprve po přečtení názvu díla *Hádanka Isidora Ducasse* (1920) dešifrujeme ony zahalené předměty. Pomůže nám k tomu znalost klíčového literárního symbolu, převzatého surrealisty od básníka Lautréamonta. Proto určíme předmět správně jako šicí stroj, nikoli jako ležícího beránka, jehož silueta by tu také připadala v úvahu. Objekt je tu prezentovaný napůl jako hádanka, napůl jako odpověď.

Ready made je odtržen od subjektivity, aby mohl zpochybňovat buržoazní představy o subjektivním původu všeho umění. Proto je vizuálně netečný a anestetický, na rozdíl od *psychickou energií* nabitého surrealistického objektu, který se naopak stává symbolem (zpředmětněním) osobních přání. Breton trval na objevení objektu adekvátního touze. Jenže touha nemůže být naplněna, protože vzniká a trvá jen nedostatkem jejího předmětu, při jejím naplnění zaniká. Touto logickou analýzou Jacques Lacan dokázal, že surrealistický objekt je ve své podstatě nemožný, i když to surrealisté nikdy nepochopili.



M. Oppenheim: *Snídaně v kožešinách* (1936)



Man Ray: *Hádanka Isidora Ducasse* (1920)

Nyní se podíváme na *metaforizaci předmětu v designu*. Není žádnou novinkou, že design reaguje na ty samé aktuální tendence, které působí na volné umění. Je zakotvený v určitém čase a prostoru. Zvláště 20. století přineslo řadu přesahů,

hranice výtvarných druhů byly narušeny. Už secese na přelomu století přinesla „gesamtkunstwerk“. Surrealismus toto spojení umění a života ještě prohloubil, usiloval o syntézu pod hlavičkou poetického vnímání reality. A právě surrealistická imaginace a její vliv na design nás teď bude zajímat.

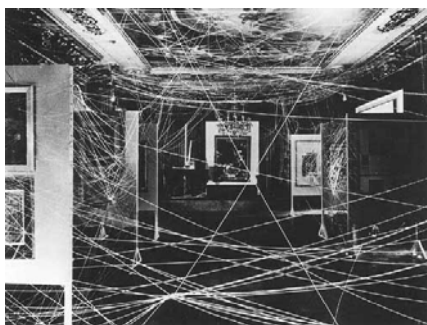
V posledních letech proběhly dvě výstavy reflektující ony přesahy - *Surreal Things: Surrealism and Design* (2007) a *Je suis dada: vlámský design mezi snem a realitou* (2009). První z nich potvrzuje (ne)uvědomělé prorůstání surrealismu do reklamy (i módy) a jeho kolaborativní vztah k jejím strategiím. Mapuje časově souběžné projevy volného a užitého umění, jejich bezprostřední vzájemné vlivy. Druhá výstava je spíše zpětnou (a jednosměrnou) reflexí surrealistické obraznosti v současném designu, návaznost tedy probíhá s časovým odstupem a bez aktuálního pozadí. Je poctou surrealistické tradici Belgie.

Některé produkty z výstavy *Je suis dada* jsou obecně imaginativní (snové), jiné využívají osobní příběhy předmětů, jen určitá část z nich zachovává surrealistickou ambivalenci, *střetává se tu krásné s odpudivým*. Tento způsob práce zachoval Roos Van de Velde ve svých kalíšcích na vejce. Čistotu a přitažlivost bílého porcelánu narušují kuří nožky a kosti, které tu tvoří rukojeť. Nádobí je metaforizováno, jeho významovost je obohacena o představu ptáka, která je až příliš názorně demonstrována materiálem. Málokdo by chtěl jíst z nádobí, které obsahuje části mrtvého zvířete. Design tu krajním způsobem narušuje svůj definující rys estetičnosti (či přijatelnosti) a výrazně se blíží surrealistickému objektu. Liší se od něj pouze tím, že zůstává ve sféře užitečnosti. Přestože je jeho vzhled do jisté míry odpudivý, není narušena jeho funkčnost. Výrobek je prezentovaný jako designový produkt v limitované sérii.



R. Van De Velde: Egg cup

Design se neinspiruje surrealistickou obraznou imaginací jen v rámci jednotlivých produktů, ale i v celkovém koncipování prostoru. Řeč bude o veletrhu designu *Fashion Architecture Taste* v Selfridges department store v Londýně, který se stal komplementární součástí výstavy *Surreal Things: Surrealism and Design* (2007). Spojujícím prvkem byl projekt *1.51 Miles of String*, který je „remakem“ Duchampových *16 mil provázku* z instalace výstavy *První doklady surrealismu* (1942). Návaznost v tomto kontextu pozbývá smyslu, provázek totiž nezumožňuje průchod výstavní síní a prohlížení exponátů, má platnost pouhé citace. Vytváří jen jakýsi síťovitý baldachýn nad designovými produkty. Také významovost vykořeněnosti a bezdomovectví, kterou Duchamp přes její nihilistický náboj prezentoval v rovině hravosti, se vytratila. Délka provázku zde symbolizuje vzdálenost od V&A muzea, kde probíhá ona spřízněná výstava. Instalace získává metonymickou platnost, na základě vnitřní souvislosti nepřímo odkazuje k existujícímu dílu, jehož významovost je však v tomto provedení nepochopená a zcela vyprázdněná. Je spíše vizuální dekorací s (pseudo)intelektuálním akcentem. Tato souvislost však bez znalosti kontextu přestává fungovat a nevědoucí divák se ani nedozví, že právě viděl „remake“ Duchampa.



*M. Duchamp: Mile of String (1942)*



*Fashion Architecture Taste: 1.51 Miles of String, Selfridges department store in London (2007)*

Druhým dokladem surrealismem inspirované instalace designu je výloha Rolfa Sachse, jež je součástí téhož veletrhu. Předměty, které jsou už samy o sobě obrazné povahy, jsou umístěny způsobem podporujícím jejich tajemné vzezření. Sachs vhodně využil surrealistického fenoménu výlohy, jež hledá ve všedním neobvyklé a bizarní. Zasadil ji do zlateného rámu, čímž způsobil posun k jejímu vnímání jako obrazu. Věci se „roztékají“, jsou vytrženy z logických vztahů a aditivně řazeny na prázdnou plochu, která popírá jakékoli souvislosti mezi nimi.

Z nedostatku logického vysvětlení jsme nuceni připisovat jim symbolické významy. Jako bychom měli před sebou Štýrského obraz *Trauma zrození*. Tento „obraz“ však není obrazem, není ani objektovým uměním, ačkoli s věcmi nakládá podle jejich konvencí. Jedná se o prezentaci nových designových výrobků, i když vpravdě netradiční. Produkty nejsou umístěny na podstavci, ale volně se vznášejí v prostoru. Některé dokonce popírají své fyzikální vlastnosti (zavěšená měkká židle). Zrovna tak mizí dojem seriovosti díky zdůrazňování konkrétního a jedinečného (příběhu) v předmětu. Surrealistická adorace zastaralého (slabé osvětlení, šmouhovaná popsaná tabule jako pozadí) je v opozici k zánovnosti produktů uváděných na trh. Vnímání instalace nabízí podobně ambivalentní čtení jako surrealistický objekt, zde je to hlavně zásluhou iracionálního a metaforického celkového uspořádání.



R. Sachs: window display at Selfridges department store in London (2007)

Zvláštním druhem metafory je *antropomorfizace a zpředmětnění*. Podobně jako u metafory se jedná o termíny převzaté z teorie literatury. To však neznamená, že by jejich projevy nebyly známy v dějinách umění (Arcimboldo). Jen se jim nevěnuje tolik pozornosti jako v literatuře, kde jsou nutnými kategoriemi k popisu výstavby postavy. Antropomorfizace je oblíbenou strategií surrealistického objektu, jejímž prostřednictvím reflektuje sexuální podtexty. Tímto způsobem vytvořil Man Ray objekt *Emak Bakia* (1926), jehož název je odvozem od jeho stejnojmenného avantgardního filmu („cine-poem“). Název v baskičtině znamená „nech mě osamotě“. Ve fleamarketu koupil Man Ray staré cello, z nějž použil pouze krk s hmatníkem. Ten je vertikálně postaven a doplněn o koňské žíně coby vlasy, jejich bělost humorně poukazuje na stárí cella. Tato záměna „vlasů“ za struny objektu propůjčuje znepokojující vitalitu, vzniká asociace člověka, respektive ženy. Věc byla antropomorfizována, metaforizována směrem k živé bytosti.

Záměnu věc – člověk provádí Man Ray i v opačném směru, když fotí Meret Oppenheim v podobě houslí. Na první pohled tu dochází ke „zpředmětnění“ modelky. V literární teorii máme pro tento druh metafory název „reifikace“, kdy živým bytostem připisujeme vlastnosti neživých věcí. U Man Rayovy fotky však ono zpředmětnění bytosti působí jen v prvním plánu, skutečný význam analogie člověka a věci tkví v surrealistické imaginaci a jejích sexuálních podtextech. Man Ray pomocí jednoduché kresby křivkovitých průřezů těla houslí na záda modelky vytvořil erotickou analogii mezi tvarem houslí a ženským tělem. V zobrazeném námětu se kříží dva rovnocenné významy, z nichž ani jeden nemá navrch, ale působí současně. Nemožnost vybrat jedno správné řešení nás znepokojuje. Zůstáváme v mnohosti a neurčitosti.

Názvem *Kiki Violon d'Ingres* (1924) Man Ray odkazuje k Ingresově stylizované poetice krásného ženského těla zpravidla vyjádřené pomocí obrysové kresby zády otočené modelky. Reflektuje jeho smysl pro dokonalé proporce, jež jsou přes svůj realistický dojem uměle vykonstruované (upravená skutečnost). Man Ray však na rozdíl od Ingrese nestylizuje proporce do klasické krásy, ale kresebnost, jíž cituje „klasika“, využívá jako prostředek významové ambivalence, jako obrazný prvek.



Man Ray: *Emak Bakia* (1926) Man Ray: *Kiki Violon d'Ingres* (1924)

Obyčejný předmět může být také metaforizován jen tím, že mu začneme přikládat magický význam, že ho postavíme do *kontextu kultu*. Přestaneme ho vnímat jen v jeho užitkové rovině, ale zároveň nezůstaneme jen u změny kontextu neimplikující žádné obrazné významy tak, jak ji chápal ready made. Naše imaginativní čtení je probuzeno jednoduchým iracionálním spojením dvou odvislých předmětností,



kteře sugeruje významovost rituálu. Tak vznikl Knížákův cyklus *Relikvie*, jakési soudobé nástroje obřadu.

Knížák do pozice relikvie, tedy zpravidla ostatku nějakého „svatého“ nebo jiného posvátného fragmentu, staví obyčejné předměty denní potřeby, často nalezené či vyhozené. Zamýšlí se tak nad tím, co může být kultovním předmětem, jak by měl vypadat a má-li dnes ještě opodstatnění. Využívá konkrétních věcí mimo zavedené principy funkčnosti a smyslu. Paradoxní spojování věcí se tak vymyká racionální logice a odkazuje ke způsobu práce s předmětem u primitivních národů. „*Podobu vztahů určoval mentální zkrat, střet, miniakce ,v prostoru myslí‘.*“<sup>4</sup> Byly projekcí vnitřního procesu. A tak upevněním lžice na větev vzniká *Magická hůl*. Lžice ztrácí svou funkčnost, mentální operací získává novou kvalitu, je zdůrazněna její duševní (nehmotná) stránka, zatímco hmotná zůstává v pozadí. U předchozích Knížákových *materiálních events* tomu bylo naopak, v popředí byla hmota.

Knížákova metaforizace rozšiřuje význam věci do prostoru obřadu, do prostoru mýtu, v němž neplatí zákony rozumu. Podobně jako surrealistický objekt vylučuje racionální a jednoznačné čtení, i když záměrem se liší: surrealismus využívá iracionálně pro zdůraznění pudových sil v podvědomí, Knížák pro zobrazení prostoru religiozity (archaického vnímání světa). Právě v této významové neurčitosti však spočívá metafora, založená na koexistenci a interferenci rozdílných představ.



M. Knížák: *Magic Stick*, z cyklu *Relikvie* (1980)

---

<sup>4</sup> GRÖGEROVÁ A KOL.; *Akce - slovo - pohyb - prostor: experimenty v umění šedesátých let*. Praha: GhmP, 1999, s. 43.

### 3.3. Intertextovost

V předchozích oddílech kapitoly *extenze významu* jsem popisovala možnosti rozšíření významu předmětu z hlediska (zjednodušeně řečeno) „kvantitativního“, tedy pokud se jedná o mnohost představ (významů) jím asociovaných. První pododdíl tuto možnost negoval, nepočítal se zmnožením představ a sázel naopak na redukci významovosti v souladu s kritikou glorifikace uměleckého díla. Jeho jediným tvárným prostředkem byla změna kontextu předmětu, která měla nabourat samotný pojem umění. Druhý pododdíl se zabýval „obraznými“ transformacemi předmětu, které ho měly naopak obohatit o další skryté významy. S věcmi pak bylo zacházeno podobně jako s „básnickými obrazy“ (metaforami) v literatuře. Jejich účín je založen na koexistenci a interferenci několika rozdílných představ (významů). Mají mnohoznačný charakter symbolu.

V tomto oddílu se zaměřím na třetí odlišný způsob extenze významu, který je charakterizovaný vztahem k ostatním existujícím dílům. Jde o *intertextovost*. Vypomůžu si opět analogií z literatury. V současné literární vědě jsou všechny texty považované za intertextové, protože vznikají na základě (a se znalostí) všech textů předchozích. Každý spisovatel se pravděpodobně poučil na četbě tradice a nevědomě užívá některých jejích prvků. Jsou ale také texty, které přímo manifestují svou „nepůvodní“ povahu. Jsou to zpravidla texty postmoderny, jež je založena na popření originality a původnosti a jež je vystavěna na základě citací. Podobné širší a užší pojetí platí i v umění. Nás ale bude v tuto chvíli zajímat jen ono užší pojetí, tedy ta umělecká díla, která vědomě citují.

Citace byla oblíbenou strategií posledních několika desetiletí. Nabízela novou možnost, jak se vypořádat s tradicí jejími vlastními prostředky, přitom však zůstat svébytným a překonat ji. Dobrým příkladem intertextového postmoderního díla je *Vánoční stromeček* (2006) Martina Horáka z výstavy *Hrubý domácí produkt*. Je vánočním stromečkem, a přesto jím není. Na jednotlivé větve jsou nasazeny skleněné lahve, aniž bychom v tom pozorovali nějaký logicky vysvětlitelný účel. Avšak akt nasazení lahví na kovovou konstrukci stromečku má význam aluze. Rozšiřuje tak stromeček o významovost jiného uměleckého díla, a to takového, které je vnímáno pro svůj význam v dějinách umění jako ikonické. Odkazuje k němu, přesto však zůstává svébytným. Jde o *přímou formální citaci*. Horák jím reaguje na Duchampův ready made *Sušák na lahve*, na který navrací lahve.



*Sušák tak symbolicky navrácí jeho původnímu účelu a vyvazuje ho tak z kategorie ready made. Dílo však nadále ponechává v prostoru galerie.*

Také tvar Sottsassova příborníku *Casablanca* (1981) jako by vycházel ze *Sušáku*. Vzhledem k postmodernímu charakteru designu skupiny Memphis a Sottsassovu předchozímu členství v čistě postmodernistické skupině Alchymie, která se specializovala na ironické „redesigny“ ikonických děl moderny, by formální návaznost na *Sušák* mohla být vědomá. Podobně jako ostny *Sušáku* zasahují hroty nábytku do okolního prostoru a vstupují s ním do interakce. V případě skříně pak nabourávají modernistické krédo „forma sleduje funkci“ a nahrazují ho novým „forma sleduje výraz“. Sottsass tak naráží na významovou vyprázdněnost designu moderny a prostřednictvím sémantického křížení do designu vnáší komunikaci. *Casablanca* je ambivalentní v tom, že je prezentována jako exkluzivní designový produkt, přestože přebírá komerční strategie. Využívá tvary, materiály a barvy v kombinacích poplatných vkusu masového konzumenta, čímž vytváří paradoxní harmonii nesouladných prvků. Mizí hranice mezi „vysokým“ a „nízkým“, opět se využívá dvojznačných konotací. Názvem *Casablanca* je asociováno důležité marocké město s koloniální i válečnou historií, ale i stejnojmenný kultovní hollywoodský film oceněný třemi Oscary a natočený jako propaganda proti nacistickému Německu. Tvarem odkazuje k Duchampovu *Sušáku*, z nějž dělá opět komoditu, nadto luxusní; kritizuje tak významovou vyprázdněnost do sebe uzavřené instituce moderny. Zároveň je výrazně narušena hranice mezi „volným“ a „užitým“ uměním. Design se prostřednictvím medializace tvůrce a akcentováním jedinečnosti výrobku v limitovaných sériích šířených galeriemi blíží k povaze sochařské práce.

Od nábytku apriorně očekáváme minimalisticky funkční tvar. Čistě tvarosloví modernismu bylo po téměř celé dvacáté století zárukou „dobrého designu“. Proto máme dojem, že vystupující police *Casablancy* porušují očekávané zásady a že nemohou být dostatečně funkční. Zde však nejde o funkčnost, ale o invenčnost provedení. Skříň se prezentuje jako svébytná individualita. Vystupuje proti minimalistické strohosti a nedostatku individuality v designu 70. let.



Duchamp: Sušák na lahve (1936) M. Horák: Vánoční stromček (2006) E. Sottsass: Casablanca (1981)

Tematiku ready made systematicky zpracovává ve svých objektech Dominik Lang. Vytvořil parafrázi hned několika Duchampových děl. Pokud srovnáme jeho přístup s Horákovým, shledáme ho do jisté míry odlišným. Zatímco Horák ready made navrácí jeho utilitaritě (vrací láhve na *Sušák*), Langova *Fontána* také kolaboruje s funkcí, ale užitková je jen zdánlivě. Dominik Lang totiž do *Fontány* zasadil skutečný vodní proud, který nadto nevytéká z původního sanitárního pisoáru, ale z obyčejného kuchyňského dřezu. Tím, že z kohoutku u dřezu vytéká voda, jako by se ready made navrátil funkčnosti podobně jako u Horáka, ale dřez zůstává o 90 stupňů otočen (je vertikálně zabudován do stěny), takže nádobí by se v něm dalo umýt jen s velkými obtížemi a většina vody by skončila na zemi. Její nepraktičnost podtrhuje ještě trubka přivádějící vodu, která je natažena přes prostor chodby a znemožňuje tak průchod. Langova *Fontána* tedy *zůstává stát mimo utilitaritu*, v čemž zachovává charakter *Fontány* Duchampovy.

U *Fontány* však dochází také k *posunu sémantickému*. Dominik Lang ji znovu přečetl a posunul směrem k současným předmětnostem. Zaměnil tradiční neměnný tvar pisoáru za aktuální kuchyňský dřez. Tato proměna však změnila významovost díla. Přestože záměna proběhla v rámci téže významové třídy věcí (sociální zařízení: pisoár, umývadlo, bidet, vana, dřez), změnil se vyvolané asociace. Zatímco pisoár evokuje představu špíny, moči, neudržovaného veřejného záchodku, dřez si spojujeme spíše s prostorem soukromým, a tedy udržovaným v čistotě. Nevznikají asociace vylučovací soustavy člověka, o níž je neslušné mluvit. Představíme si umývání nádobí, likvidaci mastnoty pomocí účinného prostředku zanechávajícího po sobě citrónovou vůni. Také provokativní „nevhodnost“ Duchampovy *Fontány* se vytratila. Jde spíše o její hravou vizuální metaforu, která osciluje na polaritě původní ikonické dílo - vlastní představa

vodotrysku. Ta je maximálně konkretizovaná skutečným tekoucím proudem vody. Vzniká tak pseudofunkční (multifunkční) dřez-fontána, který se nedá použít ani k mytí nádobí, ani ho nelze považovat za kašnu. Lang tak Duchampovu *Fontánu* výrazně posouvá ve svébytné intertextové dílo.



D. Lang: *Fontána* (2006)

Intertextové dílo nabízí jistý punc intelektuální libůstky - umělec se může blýsknout svou znalostí dějin umění, což se projevuje tím, že dílo vzniká jen pro úzký kruh zasvěcených. Smysl intertextového díla se však při nadhodnocení této skutečnosti může zvrtnout a dílo se stává pouhou *parafrází pro parafrázi samu*. Zůstává nepochopeno, užíváno jen jako vyprázdněný znak. Touto cestou se často vydává design, když se pokouší o intelektuální narážku. Vhodným příkladem je stříbrná cukřenka vyrobená holandským studiem Droog Design v limitované edici dvaceti kusů. Převodla umělecké dílo objektu (*Proč nekýchat, Rose Sélavy?*) na pouhou komoditu, která je nadto luxusní, dostupná jen dvaceti nejbohatším lidem. Zachází s původním dílem vnějškově jako s ikonickým předmětem, aniž by reflektovala jeho význam. Povrchně vzdává hold technice ready made, aniž by podržela její smysl. Původní dílo je tak v podstatě zneužito ve prospěch onoho mechanismu trhu, proti kterému vystupovalo.



M. Duchamp: *Proč nekýchat, Rose Sélavy?* (1921) S. Lachaert & L. d'Hanis: *Cukřenka z pravého stříbra*

#### 4. Intenze (obsah) významu

Tato kapitola je komplementární vzhledem k předchozí. Oproti *rozsahu* významu se bude zabývat jeho *obsahem*. Už nepůjde o obraznou manipulaci s předmětem a mnohost jím vyvolaných asociací, ale zaměříme se na *pojem (obsah) věci*, na to, jak je s ní zacházeno vzhledem k jejím definujícím rysům.

##### 4.1. Posun k přirozenému charakteru materiálu - estetizace předmětu

Užitkové předměty mají zpravidla tvar nejlépe vyhovující jejich funkci. Typické jsou přímé linie, pravý úhel a ekonomičnost výroby. Avšak pokud se umělec nebo designér rozhodne navrátit materiálu jeho přirozenou tvářnost, tuto premisu poruší. To se stane, pokud se pro pojednání dřevěného předmětu obrátí k přírodním principům růstu, využije nerovnosti a nekolmých úhlů větvení větvíček. Výsledný dojem do značné míry poetizuje původně neestetický a strnule funkční charakter věci. Autor hraje relativizující hru s pojmem předmětu, s jeho definujícím tvaroslovím, které přetváří jen do té míry, aby bylo ještě možné klasifikovat věc jako židli, stůl, hrnek. Žebřík Tomáše Hlaviny je žebříkem - obsahuje všechny části, které má mít žebřík (stoupací příčky) -, i když jeho funkci nesplňuje. Jeho díly jsou příliš subtilní, aby udržely váhu lidského těla, a stupáky se větví v úhlech nelogických z hlediska žebříku, avšak logických z jiného pohledu. Jedná se o *logiku přírodního růstu*, která svým vznikem i významem přesahuje první (lidskou) logiku. Do popředí se dostává smyslově konkrétní charakter dřeva v přirozené podobě. Žebřík je zdánlivě poskládaný ze surových větví, avšak jejich pečlivý výběr a dokonale obroušený povrch svědčí o regulované přirozenosti. Princip růstu se tu střetává s čistým minimalistickým tvaroslovím, s úsporností výrazu. Reflektovaný předmět získává až metaforicky snový charakter, byl esteticky transformován, aniž by došlo k narušení jeho pojmovosti.

Principu přirozeného větvení využily i designérky studia Front, když navrhly konferenční stůl z roští (*Branch table*). Prostému materiálu odpovídá jednoduchá technika zpracování, ohýbání. Ta však neslouží ornamentální stylizaci jako u designu „thonetek“ z konce 19. století, ale umožňuje čistě pravoúhlé úsporné tvary kvádra konferenčního stolu. Kázeň techniky kompenzuje nekázeň

a nepravidelnost materiálu. Výsledek nevyhlíží příliš funkčně, stůl je perforovaný a tenké větvičky působí příliš křehce. Nezdá se, že by unesl těžké předměty, ale zdání klame. Hustá spleť větvoví je pevná, funkci stolku rozhodně plní. Celkový tvar také odpovídá představě stolu, ačkoli nemá svrchní masivní desku. Jediné, co se nedá dělat na tomto stole, je psát na něm nebo na něj pokládat příliš drobné předměty.

Podobně jako Hlavinův *Žebřík* získává *Branch table* díky přirozenosti materiálu i nakládání s ním poetický nádech. Subtilnost zpracování užité věci aktualizuje naši imaginaci, vidíme ji pak jako snovou. Organické tvary jdou přímo proti racionální strnulosti. Posun k přirozenosti se tu pojí s *estetizací věcí*. Ačkoli si věc zachovává účel i tvar vymezující její pojem, vnímáme ji jako esteticky transformovanou.



T. Hlavina: Štafle (1999)    Design Front: Branch table (2003)

#### 4.2. Zobecnění na třídu předmětů - konceptualizace předmětu

Proti strategii *estetizace* předmětu stojí jako druhá možnost jeho *konceptualizace*. Avšak tvrzení, že jsou oba postoje příkře protikladné a že se vzájemně vylučují, je pochybné. Takto černobílé vidění nefunguje v žádné oblasti. Vždy jde o míru toho kterého přístupu, proto bych poměr mezi nimi charakterizovala jako komplementární. Často se totiž vzájemně prolínají a nelze určit jejich hranice. Například Hlavinův *Žebřík* se neomezuje jen na estetizaci, pracuje zrovna tak i s pojmem (konceptem) žebříku. Tvarovou odchylkou stupáků relativizuje pravoúhlé řešení jako jediné možné. Hledá rovnováhu mezi organickým řádem přírody a

racionálním charakterem užitkové věci. Vytváří objekt, v němž je věc ozvláštněním posunuta mimo sféru každodenního života.

Čistě konceptuální řešení přináší Alighiero Boetti ve svých objektech *Ladder and chair* (1966). Zkoumá pojem předmětu prostřednictvím hry s definujícím tvaroslovím (mutace). Jeho součásti disfunkčně množí a přeskupuje na jim nepřislušná místa. Tak dochází k situaci, že židle má čtyři opěradla, z každé strany jedno, a to tak, že je jimi sedací plocha zcela ohrazena. Na takovou židli se nedá sednout. Na první pohled vyhlíží vše správně, jednotlivé díly jsou tvarovány tak, jak mají být. Nikde není žádná proporční odchylka od skutečného kusu nábytku. Pokud se však podíváme pozorně, něco nesedí, židle má více opěradel, áčko štaflí je několikrát zmnoženo. To všechno proběhlo v rámci „reálného“ tvarosloví, jen poněkud geneticky modifikovaného. V konceptu předmětu se vyskytla genetická odchylka, která způsobila nekontrolované opakování určité části. A právě prostřednictvím tvarové mutace Boetti zkoumá myšlenku židle, to, co ji definuje jako židli a nic jiného. Tyto mezní varianty ji paradoxně popírají z hlediska funkce, avšak potvrzují z hlediska pojmového.

Konceptuální umění přináší kromě zkoumání pojmu také zpochybnění autonomie hmotného artefaktu, umělecké dílo se může zrovna tak odehrávat i v myšlenkách. Už není nutná ani estetičnost artefaktu, ke které měli evropští umělci vždy blízko, ani sama fyzická realizace díla. Rezignací na jakékoli estetické kvality dochází k odstranění vizuálního zážitku z uměleckého díla, k popření umělcova rukopisu a „uměleckosti“ vůbec.

Přední konceptualista Joseph Kosuth formuluje teorii *tautologické povahy umění*, podle které jsou předmět, fotografický index a slovníková definice vzájemně zástupné. Ruší tak výjimečnost toho či onoho způsobu vyjádření, a v důsledku i jedinečnost uměleckého díla vůbec. Vystavuje věci tak, jak je můžeme vidět v encyklopedii, slovníku či na dokumentární fotografii, tedy esteticky netransformované ani jinak nemodifikované. Záměrně vybírá takové věci a způsoby prezentace, které nevyvolávají dojem individuální entity, ale směřují k objektivizaci. Proto ve svém díle *Jedna a tři židle* použil nejobyčejnější typ židle, neutrální formu slovníkového hesla a nemanipulovanou fotografii bez výtvarného řešení. Obyčejná konkrétní židle získává konfrontací se svou definicí obecnou platnost, představuje zástupce celé třídy židlí (židli v obecném významu). Zvýrazněna je pouze myšlenka (koncept) židle, její vyjádření pak může být zcela

lapidární a racionální. Umělecké dílo tedy může být založeno i na pouhém zkoumání pojmu předmětu.

Strategii konceptualizace přebírá v rámci rozvolňování hranic výtvarných druhů často *design*. U něj se však konceptualizace vždy do jisté míry pojí s estetizací. Sama podstata designu spočívá v práci s krásnými tvary i materiály, přestože se to v některých případech design snaží dementovat. Lavičku *Tree trunk bench* Jurgena Beye, ikonické dílo konceptuálního designu, považujeme za krásnou, i když svým surovým materiálem a lapidárním řešením se od takového chápání odvracela. Chtěla být ryze konceptuálním produktem, reflektovala obecnou představu sezení a pojem pohodlí: sednout se dá prakticky na cokoli, i na pokácený strom, vždyť v lese by nás toto jednání vůbec nepřekvapilo. Rozdílná je situace v kontextu designu, od kterého očekáváme produkci nových, „autorských“ tvarů a kde použití „nízkého“ materiálu odporuje charakteru luxusního výrobku. Tento latentní estetismus designu zřejmě souvisí s nepřerušenou vazbou na hmotnou realizaci produktu. Zatímco konceptuální umělecké dílo se odehrává jen v myšlenkách, konceptuální design se nikdy nezříká svého „artefaktu“. Uživatelský produkt přece nemůže zůstat jen ve své potenciální možnosti, to by odporovalo jeho podstatě. Přesto konceptuální design výrazně narušuje svou podstatu směřování k dokonalosti tvaru i funkce, záměrně si pohrává se samotným pojmem věci, podstatný je koncept na úkor praktické užitečnosti.

Hybridní pokojovo-venkovní lavička demonstruje myšlenku holandského designu 90. let: „forma následuje myšlenku“. Pohrává si s představou sezení a pohodlí. Nezvykle kombinuje dva vzdálené elementy: spadlý strom a starožitnou židli. Nové spojení již existujících věcí však postrádá pohodlnost židle i rustikální kontext klády. Polarizuje obyčejnost kmene a luxusnost odlitých bronzových opěradel. Konceptualizována je především sedací plocha, namísto pohodlného rovného sedáku židle je použit uříznutý kmen stromu s hrubou strukturou kůry. Taková sedačka nás nepřekvapí v improvizovaných podmínkách u táboráku, ale od drahého designu bychom toto neočekávali. Avšak punc „značky“ proměňuje gesto ledabylosti v gesto undergroundové a nutí nás akceptovat produkt. Kdybychom ponechali pro lavičku jen uříznutý kmen, byla by příliš abstraktní (vzhledem k její identifikaci jako lavičky) a tvarově by se nelišila od spadlého stromu v lese, nový by byl jen kontext interiéru či výstavního sálu. Proto designér přidal bronzové odlitky několika opěradel, které bezpečně konkretizují kmen jako

lavičku a zároveň jsou svou ušlechtilostí materiálu v protikladu k nepohodlnosti sedačky. Tento čin je však z hlediska konceptuálního umění nadbytečný a ve své podstatě dekorativní: pro konceptuální umělecké dílo „lavičku“ by stačil onen kmen, který bohatě stačí k vyslovení myšlenky sezení. Příznaky estetizace charakteristické pro design pozorujeme v rustikálním tvaru a „vysokém“ materiálu (bronzu) opěradel a v pečlivě vybraném pravidelně strukturovaném kmenu. Tyto prvky navracejí konceptuální dílo do sféry užitého umění.



A. Boetti: *Ladder and chair* (1966)



J. Kosuth: *Jedna a tři židle* (1965)



J. Bey: *Tree trunk bench* (1999)

#### 4.3. Individualizace a subjektivizace užitého předmětu v soše

Zatímco Kosuth přistupuje k předmětu objektivně, redukuje ho na pojmovou podstatu, Magdalena Jetelová volí opačnou cestu zvroucnění prostřednictvím *subjektivního* pohledu. Užitekový předmět denní potřeby je monumentalizován v sochu. Vyvazujeme ho z užitečnosti a posouváme ho do pozice estetického objektu. Dochází tak k jeho zvýznamnění. Médium sochy samo o sobě předpokládá prezentaci individuality, nepředstavuje věc v její objektivní hodnotě jako zástupce celé třídy věcí téhož druhu. Tvary židle Magdaleny Jetelové podléhají subjektivní expresivní deformaci, jsou značně rozvolněné, neodpovídají funkčním kritériím užitečného předmětu, ruší se původní měřítko i proporce. Socha má hrubě osekanou trávovitou strukturu s překroucenými tvary, což zvyšuje její výrazovou naléhavost. Reflektuje bezmocnost a obtížnost existence v totalitní společnosti, která popírá jakékoli projevy individuality a vyzývá uniformitu davu. Jetelová takto vytvořila celou sérii expresivně deformovaného nábytku a předmětů z domácnosti s politickým podtextem. Svou aktuální citlivostí a tvarovou lapidárností navazuje silný kontakt s divákem.





M. Jetelová: Židle v množném čísle

Zatímco Magdalena Jetelová subjektivizovala předmět prostřednictvím expresivní deformace a naléhavosti výrazu, Claes Oldenburg volí strategii pouhého *zvětšení*. Do té doby „neviditelný“ obyčejný předmět je monumentalizovaný v sochu, dostává se tak do jemu nepřislušné pozice pomníku, jehož námětem bývají bez výjimky lidské osobnosti, a to jen významné. Co se stane, když se sochou stane naprosto bezvýznamný předmět? Není ten předmět banální jen proto, že prostřednictvím sériové výroby se stal široce dostupným a ztratil svou jedinečnost? Jeho samozřejmost ho učinila přezíraným. Žijeme v konzumní společnosti zahlceni předměty všeho druhu, jež redukuje na jejich užitkové funkce. Proto Oldenburg upozornil na nutnost změny vztahu k věcem. Monumentalizací rozměrů dojde ke zvýznamnění banálního předmětu. Změna velikosti tedy může být významotvornou.

Švýcarský nůž není jen zvětšen, Oldenburg ho společně se svou ženou původně vytvořil jako performující loď pro *Bienale Benátky 1985*. Nůž byl opatřen řadou vesel a plavil se po kanálech kolem Arsenalu. Jeho vztyčené čepele a vývrtka reflektovaly benátské věže, zatímco červená barva odkazovala ke starým ceremoniálním lodím Bucintoro. Poté byl vystavován v různých galeriích a veřejných prostorech jako objekt či socha.



C. Oldenburg *Knife Ship* (1985). Museum of Contemporary Art Los Angeles

#### 4.4. Kopie reálnější než předmět sám

Podíváme-li se na následující obrázky, máme dojem, že před námi leží obyčejné předměty z každodenního života, nikoli umělecká díla. Příčina tkví ve velkém úsilím o realistické ztvárnění odpovídajícím mimoumělecké skutečnosti. Jako by cílem umělce bylo jen napodobovat či zobrazovat existující předměty a suplovat tak úkol fotoaparátu. Jako by byl fascinován vším zbožím s reklamními etiketami křičícím po divákově pozornosti. Zdá se, že taková interpretace nemůže odpovídat pravdě, ale nahlédneme-li stav společnosti na přelomu 50. a 60. let, nalézáme paralelu v obratu ke spotřebnímu charakteru kultury. Společnost je okouzlená nikdy nekončícím přívalem zboží, kterému přisuzuje význam pouhé užitkovosti. Amerika se v té době zdá být pohádkovým světem, kde bohatí i chudí kupují tytéž výrobky.

Proto se američtí umělci, kteří dostali později název pop-artisté, rozhodli ukázat lidem svět našeho života, přirozený svět. A tak se na obrazech i v sochařství objevují motivy produktů a zboží, mnohdy i seřazených v řadách tak, jak je vídáme v supermarketech. Andy Warhol tiskne zmnožené Campbellovy polévky, vytváří hyperrealistické kopie čistících přípravků Brillo, které maluje iluzivně na dřevěné kvádry, Jasper Johns odlívá do bronzu obyčejné plechovky piva, které v důsledku vypadají pro drobné nedokonalosti *realističtější než jejich předloha*. Jediné, co upomíná na status sochy je bronzový sokl. Předmět je tak prostým odlitím beze zbytku převeden do oblasti volného umění. Téměř máme pocit, že pop-artisté oslavují strategie spotřeby. Oni nám však jen neúčastně ukazují náš svět bez toho, aby ho oslavovali či odsuzovali. Jejich pozice se pohybuje mezi afirmativním stvrzením a odmítnutím. Tím se liší od evropských Nových realistů, kteří kladou důraz na to, aby věci vyprávěly příběh.

Vedou se spory o to, zda pop-artisté zobrazovaly „prázdné“ komodity s kritickou distancí nebo na základě fascinace opakováním a stereotypy. Zastáncem prvního stanoviska je W. Biemel, který říká, že pop-art kritizuje prázdnotu konzumu za lesklým zevnějškem. Proti němu vystupuje Petr Rezek, který v tom vidí nepochopení pop-artu. Ten je podle něj založen na *zkušenosti fascinace*. Biemel podle něj ve strategii opakování a průměrnosti vidí předně kritiku pustosti našeho světa. Nepočítá s motivací fascinace těmito jevy. Warhol ale byl fascinován opakováním, Segal průměrností.

K ukazování skutečnosti používají *postup ozvláštnění*, vynětí z kontextu použití. „V každodenním používání např. nevidíme, zda je věc ošklivá nebo hezká, jakmile je však používání přerušeno, musíme se vůči věci postavit jako k objektu vidění“<sup>5</sup> Teprve pak ho vnímáme jako estetický objekt, všímáme si jeho tvaru, barvy a detailů. Existují vedle sebe tedy dvě strategie přístupu k předmětu: „používání“ a „pozorování“. Johnsovy plechovky odlité do bronzu byly zbaveny své užitekosti, nepřicházíme k nim, abychom se napili - tímto způsobem totiž nejsme s nimi, ale s jejich poukazy na tekutinu uvnitř -, ale abychom se na ně dívali. Teprve teď přicházíme skutečně k nim. Plechovka piva totiž není dána tvarem nebo účelem, ale poukazem k pivu, k tekutině, která ji vyplňuje. „Díky vytržení ze souvislosti používání se najednou ukazuje, že smysl věcí je dán poukazy, že těmito poukazy jest.“<sup>6</sup> Díky těmto poukazům můžeme věc mimo použití správně identifikovat jako plechovku. Pop-art pak ukazuje souvislosti poukazů (nikoli pojmenování), jež konstituují smysl.

*Převedení užitého předmětu do ušlechtilého materiálu* využil jako metodu tvorby Maxim Velčovský. Podobně jako Johns ve volném umění, si Velčovský vybral obyčejný podtácek z rychlého občerstvení a odlil ho do porcelánu, čímž ho *vedl do sféry designu*. Z dálky změnu materiálu nerozeznáme, tvar i barva zůstaly, působí tu princip mimikry. Přidaný čárový kód graduje dojem autenticity, podtácek působí „skutečnější“ než je ve skutečnosti. Avšak při bližším ohledání změna nápadně kontrastuje se zaběhlými pravidly materiálů a jim příslušných tvarů. Velčovský si hraje s pojmem předmětu a s jemu příslušnou hodnotou. Tento podtácek provedl také ve zlaté barvě, čímž prohloupl propast mezi hodnotným materiálem a nízkou formou. Předmět pak získává až ikonickou platnost.



J. Johns: Painted bronze (1960)



M. Velčovský: Tray (2001)

<sup>5</sup> REZEK, P.; *Tělo, věc a skutečnost v současném umění*. Praha: Jazzová sekce, 1982, s.13

<sup>6</sup> Tamtéž, s. 16

## 5. Materiál versus tvar

### 5.1. Dematerializace předmětu na abstraktní obrazovou strukturu – autonomie tvaru

S předmětem můžeme nakládat různými způsoby. Některé se zaměřují spíše na stránku *významovou*, jiné se zaměřují především na aspekt *materiálu*. U prvního z přístupů předmět neztrácí svou identitu. Johnsovu plechovku vnímáme stále jako plechovku, protože Johns počítá s její identitou plechovky. Nesnaží se ji zastříť, ba právě naopak ji provádí maximálně realisticky a popisně. Pro druhý, materiálový, přístup platí postup opačný. Schwitters našel plechovku a začlenil ji do abstraktního obrazu takovým způsobem, že ji už jako plechovku nevnímáme. Z plechovky zbylo jen vroubkované dno, chybí etiketa, která by ji identifikovala. Její dno vnímáme v kontextu abstraktních tvarů obrazu pouze jako plošný kruh. Fragment plechovky je nadto přemalován, čímž definitivně ztrácí své určení a působí jen svým tvarem a povrchem, je dematerializován na abstraktní obrazovou strukturu. Proto můžeme říci, že u Kurta Schwitterse nacházíme *autonomii tvaru*.

Takovou charakteristikou je obdařena technika *merz*, kterou Schwitters vynalezl díky své posedlosti sbíráním odpadu. Po první světové válce bylo Německo zahlceno troskami, bylo potřeba z nich vybudovat něco nového, pozitivního. A tak Schwitters začal sbírat nejrůznější odpadový materiál a vytvářet z něj koláže a asambláže, jakési „materiálové“ obrazy. Originálně propojují racionální kubistické a výrazové expresionistické východisko. Tyto obrazy z odpadu se na první pohled jeví jako náhodné, ve skutečnosti jsou však rafinovaně („malířsky“) komponované vzhledem ke tvaru a barvě použitých věcí. S materiály je nakládáno jako s abstraktními tvary - provázek se mění v linii, pletivo ve šrafuru, útržky papíru jsou barevnými skvrnami – přitom však zcela neztrácejí svou konkrétnost. Jsou zčásti abstraktně přemalovány. Celkový účín obrazu je postaven právě na této *polaritě předmětnosti a nepředmětné malby*.

Záměrem Schwitterse nebylo nahradit malbu jakýmsi ready made. Skutečnost, že používal hotovou barvu a technický tvar nalezených materiálů jako prostředky „malby“ neznamená, že by obraz redukoval na mechanickou rovinu. Nikdy se nezřekl výtvarného či básnického chápání kompozice, *jeho přístup je*

ryze malířský. První Merz dokonce přebírají estetiku expresionismu a futurismu, s tím rozdílem, že nemaluje jen barvami, ale i „předměty“. Využívá tak napětí mechanického a rukodělného. Prostřednictvím včlenění reálných předmětů technického charakteru chtěl Schwitters vyvinout nový typ malby - *malbu pro současnou zkušenost*. Revolučním přínosem byla hlavně možnost dělat umění z čehokoli, i z odpadu. Vyhozené věci tak získávají druhý estetický život.

Schwitters tedy předmět využíval z hlediska jeho materiálního charakteru, takže se jeho identita v souvislosti s abstraktní malbou ztrácí. Zůstává tvar a povrchová struktura. Spoerri pracuje *rovněž s redukcí věcí na vizuální strukturu*, avšak jeho řešení je protikladné v *náhodnosti* uspořádání kompozice. Zatímco Schwitters své obrazy záměrně výtvarně konstruuje, čímž odpad estetizuje, Spoerri vychází z „hotového“ (neinscenovaného) uspořádání věcí na stole, tak jak byly odloženy při večerní párty. Do uměleckého díla vtahuje proces jeho vzniku, příběh společenského setkání, při němž každý účastník přispěl ke kompozici svým vlastním zásahem. Odložené banální předměty vyprávějí o lidské situaci. Takový tvárný postup by však sám o sobě nestačil, protože pak by bylo možno považovat každý neuklizený stůl za umění. Spoerri svůj „stůl“ zbavil nohou, desku otočil o devadesát stupňů a pověsil na stěnu galerie jako obraz. Tím pozměnil naše vnímání „stolu“ směrem k obrazu či reliéfu. Ze stolu vidíme jen jeho svrchní desku, a to z neobvyklého úhlu pohledu, jak ji běžně nevídáme. Jako stůl ho identifikujeme jen díky kontextu nádobí. Přestože neztrácíme ze zřetele myšlenku užitkového stolu, přistupujeme k němu jako k estetickému objektu. Z neobvyklého úhlu pohledu se předměty jeví jako pouhé tvary abstraktního obrazu. Kolísáme mezi konkrétním předmětem a jeho redukcí na vizuální strukturu. Vidíme geometrické kruhy, ovály a linie, ale zároveň také talíře, ošatky a nože.

Redukce předmětu na tvar není u obou zmíněných autorů identická. Rozdíl mezi Schwittersovými *Hvězdami* a Spoerriho dílem *Krásné jako šicí stroj na operačním stole* spočívá v *míře přizpůsobení věcí obrazové struktuře*. Zatímco první z nich předmět homogenně začlenil do obrazu a maximálně provázal s technikou malby, čímž ho zcela odhmotnil a redukoval jeho identitu na pouhý tvar a barvu, druhý umělec o čtyřicet let později do struktury věcí nezasahoval. Nepodřizoval je obrazu, ale „obraz“ podřídil jim. Nejsou strukturním obohacením malby, ale onu „malbu“ (v metaforickém slova smyslu) samy vytvářejí. Jedná se o *obrazy-pasti*, které pouze zachycují skutečnost jediného okamžiku. Autor zachytí

hotovou kompozici a prezentuje ji vertikálně jako obraz. Tím posune vnímání předmětu k zaměření se na aspekty tvarové na úkor těch funkčních.



K. Schwitters: *Hvězdy* (1920) D. Spoerri: *Krásné jako šicí stroj na operačním stole* (1966)

## 5.2. *Materiál diktuje formy – autonomie materiálu*

U Schwitterse a Spoerriho jsme mluvili o autonomii tvaru, tedy o takové situaci, kdy je předmět vnímán z hlediska formy. Ta se plně osamostatňuje a stává se určujícím buď přímo pro výběr předmětu do obrazu (Schwitters) nebo alespoň při vnímání tohoto díla jako „obrazu“ (Spoerri). Sledovali jsme jak se z předmětů stává svébytná vizuální struktura. Co se však stane, když určující není tvar, ale materiál? Tvar se pak dostává do závislosti na materiálu, krajním důsledkem je situace *autonomie (svébytnosti) materiálu*.

Příznačným příkladem jsou Tatlinovy *materiálové reliéfy*, první nepředmětné sochařské práce vůbec. Tatlin jimi odpovídá na krizi zobrazování. Vytváří abstraktní mnohomateriálové konstrukce, jejichž forma vychází z charakteru rozdílných materiálů. Každý se při práci chová rozdílně, proto jsou pro něj vhodné jiné formy. Už nemá tendenci zobrazovat konkrétní předměty jako v kubismu (sklo značilo láhev). „*Materiály diktují formy, ne naopak*“, jak vzhledem k Tatlinovi definoval ruský kritik Nikolaj Tarabukin konstruktivismus. „*Pro Tatlina bylo strojově zpracované dřevo čtyřhranné a dvojrozměrné, a vedlo proto k přímým tvarům; kov bylo možné řezat a ohýbat, a proto vedl k zakřiveným tvarům; sklo bylo někde mezi nimi a vyznačovalo se průhledností, která také mohla prostředkovat mezi*

vnitřním a vnějším povrchem.“<sup>7</sup> Tak vznikaly konstrukce, které *nebyly arbitrární*, ačkoli se tak vzhledem ke své abstraktní povaze jeví. Tatlin je tvořil jako „nutné“, přísně dodržoval věrnost materiálu.

Pokud srovnáme Tatlinovy protireliéfy se Schwittersovým *Merzbau* z hlediska formálního, konstatujeme, že jsou si více než podobné konstruktivním tvaroslovím a že se liší hlavně mírou rozvedení do prostoru. Zatímco Tatlin nabourává dvojrozměrnost a jednopohledovost média reliéfu, Schwitters uplatňuje mnohoperspektivnost v díle na pomezí sochy a architektury, ve skulpturálním environmentu. Znejasňuje racionální prostor interiéru jeho přetvořením do podoby jeskyně. Tvarosloví je tedy u obou děl v prvních dvou přiložených obrázcích podobné. Ale co aspekt *materiálu a jeho rozpoznatelné struktury*? Tatlin pracuje, jak už bylo řečeno, s vlastnostmi materiálu, které tematizuje v přirozených tvarech. Struktura materiálu zůstává plně čitelná, je základní myšlenkou nepředmětné mnohomateriálové plastiky. Pokud se podíváme na fotografie *Merzbau* z roku 1933, čitelnost materiálu není pod vrstvou sádky zřetelná. Tvůrčí úsilí bylo plně soustředěno na čistotu formy, kterou by surové materiály oslabovaly. Rozdílnost obou děl by tedy bylo možno vidět v rozpoznatelnosti struktury materiálu.

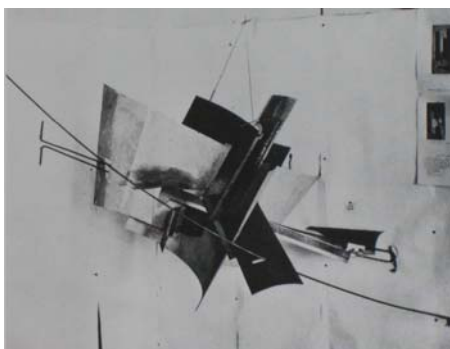
Ve hře je však ještě jedna skutečnost, chatrná dokumentace *Merzbau*. Ona fotografie z roku 1933 ji nereфлекtuje v její procesualnosti, v „růstovém“ charakteru záměrné nedokončenosti. Zaznamenává jen určitou vývojovou fázi, a to po několika letech od začátku práce, kdy Schwitters zřejmě pod vlivem konstruktivistů dospěl k oproštěnějším tvarům. Některé jeskyně s konkrétními předmětnostmi a přáteli darovanými tělesnými zbytky začal zabudovávat, povrchy materiálů zasádrovat do geometrických hranolů, čímž nakročil směrem k autonomii tvaru. Předchozí vývojové fáze *Merzbau* však byly bytostně založeny převážně na materiálovém způsobu práce. Tematizovaly „*problém hmatatelnosti a tělesné zkušenosti ve vztahu k uměleckému dílu*“.<sup>8</sup> Divák měl vstupovat do interakce s četnými věcmi a materiály, vystupujícími ze skulptury navrstveného odpadu. Takové pojetí sochy se blížilo více autonomii materiálu než tvaru. Dokladem je starší fotka z roku 1923 zachycující jeden z nejranějších prvků *Merzbau*, *Merz sloup*. Jde o asambláž přesycenou konkrétními fragmenty reality, jejichž celek je

<sup>7</sup> FOSTER, H. – KRAUSSOVÁ, R. – BOIS, Y. A. – BUCHLOH, B. H. D.; *Umění po roce 1900*. Praha: Sloart, 2007, s. 126.

<sup>8</sup> FOSTER, H. – KRAUSSOVÁ, R. – BOIS, Y. A. – BUCHLOH, B. H. D.; *Umění po roce 1900*. Praha: Sloart, 2007, s. 210.

uspořádán podobně jako u *Merz obrazů* vzhledem k abstraktnímu konstruktivnímu řádu. Jednotlivé materiály se přes svou čitelnost stávají plastickými prvky strukturujícími celek. Tato asambláž v sobě dialekticky spojuje jak konstruktivní řád, tak i uvolněný organický princip „růstu“.

Tatlinův *Rohový reliéf* vznikl tvarováním materiálů (tedy ještě do jisté míry „klasickým“ sochařským postupem práce ač s nesochoařskými materiály) a materiál byl autonomní, protože implikoval vhodné (nelibovolné) formy. Jeho neiluzivnost nás vedla k čisté materialitě sochy. Schwitters představuje materialismus jiného druhu. Pracuje s konkrétními předměty, ale takovým způsobem, že se jejich identita ztrácí, jsou redukovány na materiál, který svým používáním získal schopnost evokovat lidské významy. Přes zdánlivou náhodnost procesu vzniku není ani *Merzbau* arbitrární, není výrazem extrémní spontánní improvizace fetišisty, dítěte či šílence, jak byla často dezinterpretována, ale vykazuje znaky soustředěného tvárného úsilí. Schwitters svou pozici popisuje, když roku 1933 zveřejňuje *Merzbau*: „*sometimes I have taken a form from nature, but more often I have constructed the form as the function of different lines, parallel or crossing. In this way I have discovered the most important of my forms; the half-spiral.*“<sup>9</sup>



V. Tatlin: Rohový reliéf (1915)



K. Schwitters: Merzbau Hannover (1933), Merz-column (1923)

<sup>9</sup> WEBSTER, G.; The Reception of The Merzbau. In sborník příspěvků: *Symposiums Kurt Schwitters und die Avantgarde*, 29.06. - 01.07. 2007 [online]. Sprengel Museum Hannover. Dostupné na <[http://www.sprengel-museum.de/bilderarchiv/sprengel\\_deutsch/downloaddokumente/pdf/ks2007\\_the\\_reception\\_of\\_the\\_merzbau.pdf?PHPSESSID=380d21a6060e339457c1ed7321c3ad98](http://www.sprengel-museum.de/bilderarchiv/sprengel_deutsch/downloaddokumente/pdf/ks2007_the_reception_of_the_merzbau.pdf?PHPSESSID=380d21a6060e339457c1ed7321c3ad98)> ,s. 15



### 5.3. *Práce s předmětem z materiálového hlediska, podřízení jeho tvaru či významu celkové formě*

Předchozí oddíl popisuje situaci, kdy se materiál stává na tvaru zcela nezávislým, svébytným. Takové skulptury se nepodřizují žádné vnější nepřírozené formě, ale vyrůstají jen samy ze sebe, z vlastního tvárného potenciálu, aby nerušeně zasáhly do prostoru a vstoupily s ním do interakce. Máme i jiné způsoby, jak můžeme pracovat s předmětem jako s materiálem, i když mu nepropůjčíme absolutní autonomii. Materiál může svobodně rozvinout své vrozené schopnosti i v kontextu pevně dané striktní formy. Taková situace nastane, když formu bloku charakteristickou pro kámen obrátíme do negativu a použijeme jen jako matici (formu, do které se „odlije“ výsledný kvádr v pozitivu). Představme si tedy *formu bloku jako jediné tvarové omezení*, je jen na nás jakou míru svobody z něj vytěžíme.

Tento způsob práce se stal příznačným pro Armana, který ho využil pro své „*akumulace*“, čili nahromadění předmětů. Vzhledem k tomu, že nás bude nyní zajímat uplatnění náhody v rámci materiálového přístupu, zaměříme se jen na jejich jeden specifický typ, „*popelnice*“. Právě u nich nacházíme *největší možnou míru náhody* v omezení celkové formy. Jde o plastová akvária naplněná nediferencovaným druhem předmětností, jež vnímáme jen v jejich materiální kvalitě. Identita jednotlivých věcí splývá se stejně neurčitým okolím, vnímáme jen tvar kvádrů tvořený nehomogenní hmotou. Dílo má i svou konceptuální hodnotu, vzniklo totiž, jak jeho název napovídá, vysypáním skutečného odpadkového koše. Od toho se však liší, neboť odpad je ozvláštněn vysypáním do průhledného akvária, čímž je postaven mimo svůj běžný kontext. Vysypané předmětnosti nepopírají svou minulost, bývaly používány člověkem, a tento „lidský“ náboj v nich ulpívá. Nejde jen o nějaký anonymní odpad. Arman nás nutí přemýšlet o našem vztahu k věcem, které tak snadno vyhazujeme.

Kompozice „*popelnice*“ je tedy ve srovnání se Schwittersovými merz-konstrukcemi zcela náhodná, neregulovaná autorem. Ve vyšší míře ozvláštnění je patrný onen posun *čtyřicet stupňů nad dada*, který učinili neodadaisté. Arman dosáhl náhodné formy *konstruktivním* procesem, César *destrukcí*, stlačením předmětu mechanickým lisem na šrot. Jeho komprese však nebyly zcela nahodilé. Do jisté míry byl schopen ovlivnit jejich podobu, a to prostřednictvím výběru

určitých dílů hned z několika automobilů. Zajímalo ho barevné řešení slisovaného bloku, proto se neomezil jen na mechanické sešrotování auta za autem bez vlastního zásahu. Přes toto záměrné tvárné úsilí, zůstává v kompresích velký podíl „nezáměrného“.

Podobně nahodilý materiálový postup uplatňuje i designérka Tejo Remy ve svých produktech recyklujících vyřazené oblečení. To v rámci celkové, přísně hranolovité formy ztrácí své původní určení a je vnímáno jen z hlediska strukturního a barevného, tedy jako pouhý materiál. Remy vytváří vrstvením různobarevného oblečení podivně strakatá a mírně neforemná křesla a židle. Jejich organickou součástí je *velký podíl náhody ve vnitřním uspořádání formy*. Jako by byly textilie jen bez záměru navrstveny do hotové formy, svázaný a vyklopený jako bábovka. Avšak i zde je jistá míra záměrné komponovanosti, designérka má možnost vybírat oblečení určité barvy a umisťovat je na různě exponovaná místa a řídit tak jako César do jisté míry barevnost produktu. Proto je *každé křeslo i židle originálem*, čímž popírá sériovost „užitého“ umění a nakročuje směrem k umění „volnému“.

Měkké oblečení není příliš vhodným materiálem pro design, pro nějž je formální preciznost základem. Není schopno vytvořit hladký a kompaktní povrch, zamýšlenou formu odráží jen velmi nepřesně. Remy tak vzdorovala proti tradičnímu, modernisticky oproštěnému designu a nahradila ho „zlidštěným“ pojetím. Oblečení původně nosili konkrétní lidé s konkrétními životními příběhy. Jeho levnost a opotřebovanost jde proti prezentaci designu jako luxusního produktu. Název *Rag Chair* pak podtrhuje záměrnost hadrovitého materiálu.



Arman: *Household trash in a glass box* (1959) César: *Compression* (1966) T. Remy: *Rag chair* (2009)

#### 5.4. Významotvorná práce s předmětem

Nyní se zaměříme na *významotvornou* práci s předmětem. Narozdíl od předchozího materiálového přístupu je věci ponechán statut nezaměnitelné jednotliviny, která není redukována na svou vizuální či materiální strukturu. Je s ní zacházeno jako s plnovýznamovou entitou, která počítá s vlastní *sémantičností i pojmovostí*. Armanovy konvice vysypané do akvária nevnímáme jen jako kusy plechu bez významu. Oproti kompresím je čteme jako konvice, protože je jejich struktura jasně čitelná a nedeformovaná. Konvice má za každých okolností čitelný tvar, na rozdíl od zmačkaného papírku v Armanových „popelnících“, který může být lístkem na tramvaj, reklamním letákem, grafem, papírem od svačiny nebo prostě prázdným listem papíru.

U Armanových akumulací je z významového hlediska podstatné zmnožení předmětu téhož druhu. Pokud vidíme jednu konvičku nebo dvacet stejných konvic je to rozdílné. Neřekneme si, že je to jen dvacetkrát vynásobená jedna konvice. Výrazový účín se tu sčítá přímo úměrně počtu. Konvice nadto nejsou zánovní, prozrazují znaky opotřebenosti. Zmnožení takovýchto otlučených věcí pak působí o to naléhavěji. Konvice vypovídají o svém příběhu, o své minulé vazbě k člověku. Používáním totiž do sebe nasákly významovost člověka. Dokud sloužily, byly v jeho přízni. Když se ale otloukly, byly zavrženy. Umělec je svým činem (akumulací) zvýznamňuje, obrací k nim pozornost, abychom se nad nimi slitovali a vnímali i jejich neutilitární hodnotu. Snaží se obnovit vztah lidí k věcem. Vytváří tak jakési vzpomínky na doslouživší věci.



Arman: *Navršené konve* (1961)

Odlišnou významotvornou práci s předmětem nabízí Eva Kořátková, která systematicky pracovala s nalezenými předměty ve snaze recyklovat jejich významovost. Ve svém *Uspořádání 1* pracuje s těmito vyhozenými předměty,

kteře komponuje bez ohledu na výtvarné principy. Předměty bez ladu a skladu nabodává na tyč, čímž vyzdvihuje náhodnost jejich uspořádání. Bezohlednost k výtvarnosti uspořádání není jedinou revoltou, Koťátková totiž pracuje s také s narušením racionální logiky. Výběr a uspořádání předmětů působí nahodile. Věci seskupuje tak, aby mezi nimi nevznikaly přirozené sémantické vztahy, které by odpovídaly seskupování věcí do čeledí na základě příbuznosti. Do sousedství se tak dostává kaktus a tenisák, zapaspartovaný obrázek a květináč, krabička a fotbalový míč. Výsledkem je nový typ logiky odporující rozumu, *iracionální logika*.

Názvem cyklu *Zátiší* pak vstupuje do polemiky s tradičním žánrem zátiší a principy, na nichž je budován. Pro zátiší si malíř zpravidla vybíral tradicí ověřený, opakující se repertoár předmětů, které považoval buď za krásné a ušlechtilé, nebo formálně zajímavé. Upřednostňoval věci se složitou povrchovou strukturou, aby tak mohl prokázat svou vysokou řemeslnou zručnost. Proto vidáme na zátiších hudební nástroje, ale i oloupaná granátová jablka, bizarní ryby, langusty a podobně. Eva Koťátková však nevybírání tento ušlechtilý druh předmětů, jejím materiálem se stávají obyčejné a bezvýznamné věci, jež našla vyhozené na smetišti. Tyto předměty vrací znovu do oběhu, recykluje je. V odložených věcech nalézá krásu prostřednictvím čisté, jednoduché a citlivé instalace. Reflektuje tak aktuální stav společnosti zahlcené přemírou věcí a inflací jejich významu.

Princip „navléknutí“ předmětů na tyč použila také designérská dvojice Committee (Clare Page a Harry Richardson). Vytvořila bizarní stojací lampy, jejichž tyče jsou doslova „obaleny“ divokou změť různorodých drobných předmětů. Jedná se o věci z „druhé ruky“, nalezené na bleším trhu a zdánlivě bez zjevného záměru seřazené jedna vedle druhé. V konečném důsledku se neubráníme škatulce kýče s odůvodněním, že něco tak nevkusného jsme dlouho neviděli. Ale Committee svými produkty *cíleně nabourávají stereotypy „dobrého“ designu*, který obecně reprezentuje moderna. Útočí na ideu masové produkce, spotřeby a vkusu. Zcela otevřeně si pohrávají s myšlenkou anti-designu. Negují hladké tvary moderny, aby otevřeli pole působnosti přebujelým postmoderním tvarům a jejich eklektičnosti, čerpající z nejrůznějších dob a lokalit. Tak se setkávají (střetávají) cenné starožitnosti s banálními plastovými věcmi bez jakékoli materiální či myšlenkové hodnoty ve zdánlivě chaotických kombinacích, což zdůrazňuje metaforický název odkazující ke kebabu.

Výběrem předmětů designéři reflektují, jak se mění móda a styly, jak se jednotlivé věci dostávají do našich životů a jak je zas opouštějí.

Oproti Evě Koťátkové, která akcentuje sémantickou alogičnost (respektive neracionální logiku) seskupených předmětů, designéři Committee počítají s „narácí“. Nalezené věci totiž vybírají a rafinovaně sestavují tak, aby přes zdánlivou nesouvislost a nahodilost implikovali nějaký *příběh*, i když vskutku bizarní. Na kostře několika výrazných, sémanticky „vypíchnutých“ věcí postaví celé vyprávění. *Věci získávají v surrealisticky iracionálních příbězích až povahu obrazných symbolů*. Někdy jsou přímo použity klasické prvky fetiše (dámský střevíc). Každá lampa je navržena pro svůj vlastní příběh, je originálem. Například lampa *Záchrana v horách* vznikla na podkladě dámské lodičky balancující na obří plastové skále. Vyprávění pokračuje panenkou sevřenou mezi kaktusem a růžovým slonem, aby bylo korunováno hozenou rukavicí a na rádiu postavenou maďarskou vázičkou s obrázkem tančícího děvčete. Touto významovou aktualizací designéři aktivizují spotřebitele, dávají popud jeho volné imaginaci. Každý si příběh musí sestavit a přečíst sám, kompozice totiž nabízí nejedno řešení a při opětovném čtení se lze pokaždé opřít o jiné prvky (věci).



E. Koťátková: *Uspořádání 1* (2006)



Committee: *Kebab-lamps* (2005)

Zatím jsme si ukázali významotvorné zacházení s předmětem na třech příkladech. Arman zvýznamňuje předmět jeho pouhým zmnožením. Eva Koťátková klade věci mimo kontext racionální logiky, konfrontuje je v nezvyklých seskupeních, aby zpochybnila jejich běžné významové určení. Designéři Clare Page a Harry Richardson využívají sémantický potenciál nalezených věcí, aby vnesli do produktu příběh. Jednotlivé předměty v nelogicky „lineární“ kompozici implikují surrealisticky iracionální vyprávění. Jejich lampa *Kebab* nahrazuje modernisticky čistou formu

postmoderním důrazem na významovou nasycenost. Formální bohatost jen lampu znejasňuje, nepopírá její identitu ani funkčnost.

Komplexnější úroveň významové problematizace představuje *MAgriTTA chair* od Sebastiana Matty. Ta totiž zapírá svou identitu židle. Její tvar je zcela odvislý od pojmu židle, a kdyby nám názvem produktu nebylo řečeno, že se jedná o židli, nerozpoznali bychom ji. Matta nám předkládá jablko umístěné v klobouku v očekávání, že rozšifrujeme jeho symboliku. Jedná se totiž o skrytý odkaz na malíře René Magritta a jeho specifickou surrealistickou obraznost. Je obecně známé, že Magritte relativizoval konvenci obrazu a slova. Připomeňme si jeho „dýmku“, která dýmkou *není*. Jako by Sebastian Matta obrátil směr hříčky a s ukázáním na jablko v klobouku vyslovil: „toto je židle“. Navrhl židli, která rozbíjí konvenci tvaru a pojmu.

Druhým Mattovým inspiračním impulsem byly oblíbené motivy Magrittových obrazů. Často maloval muže v buřince bez tváře a jablka postavená mimo obvyklý kontext. Vizualizoval tak zneklidňující nadreálný svět surrealismu, kde je všechno „tak trochu jinak“. Oba zmíněné prvky jsou spojeny v jeho nejznámějším obraze *The Son of Man*. Tvář muže v klobouku je zastíněna vznášejícím se jablkem. Zneklidňují nás levitační schopnosti jablka, ale i skutečnost, že muži nemůžeme pohlédnout do tváře. Možná tvář ani nemá. Právě tuto obecně známou Magrittovu ikonografii jablka a buřinky bez tváře využil pro svou tvorbu Matta. Ze sedačky vytvořil básnický obraz, synekdochu celé Magrittovy tvorby.



S. Matta: *MAgriTTA chair* (1970)

Významotvorné uspořádání předmětů je nezpochybnitelné zvláště u *vizuální (experimentální) poezie*. Pro tu je charakteristické překódování psaného projevu do nové, vizuálně sémantické formy. Vzniká tak napětí mezi vnímáním estetickým a sémantickým. Touto cestou se krok za krokem vydal Jiří Kolář. Slovo jako

elementární významovou jednotku jazyka postupně nahradil jednotlivými grafickými i rukopisnými znaky, později i předměty, aby dospěl k poezii, která bude vnímána převážně vizuálně.

Prohlédneme-li si pozorně jeho *Předmětnou báseň* (1964), všimneme si, že básník zcela nerezignoval na postupy verbálního projevu, ba právě naopak vytěžil maximum z jejich možností. Slova sice nahrazuje věcmi, ale pracuje s nimi jako se slovy. Skládá je do skladebních dvojic, do vět a veršů, čímž vytváří analogicky k verbální syntaxi „*syntax vizuální*“. Zachovává tak formální strukturu básně, aniž by podržel její významovost. Zůstává jen „označující“ (znak-předmět) bez konvencí přiřazeného „označovaného“. Vytváří nový typ všeobecně přístupného internacionálního jazyka, který už není závislý na porozumění jednomu konkrétnímu jazyku. Jde o „vizuální jazyk předmětů“ využívaný jen intuitivně. Dojem básně a její obrazné poetičnosti vzniká jen na základě celkového uspořádání. To se v důsledku zachování strofické „formy“ (kompozice) jeví jako „významotvorné“. Jako jediné se totiž podílí na percepci shromážděných věcí jako „básně“.

A jak vznikla ona *Předmětná báseň*? Umělec-básník vzal věci podobného tvaru a rozměru a začal je vedle sebe řadit tak, aby mezi nimi vznikaly formálně-významové vztahy (skladebné dvojice). Výsledná báseň je založena na tvarovém napětí věcí kulatých a hranatých, pravidelných a nepravidelných, na polaritě abstraktního geometrického řádu a konkrétní materiálnosti. Ačkoli jsou si věci podobné velikostí a tvarem, každá je nositelkou jedinečné, neopakovatelné povrchové struktury. Některá kolečka jsou plně protkaná jako textilní knoflík, jiná jsou prázdná jako kruh, jehož pravidelnost je oslabena přivázaným provázkem. Máme tu nepravidelné přírodní kolo oblázku a mušle, ale i kulatý technický žeton. Sledujeme souboj rozumového řádu a revoltující odchylky. Jednostranný řád by vedl jen k nudným stereotypům, a naopak nadhodnocení nepravidelnosti by zamezilo konkretizaci skrumáže věcí jako „básně“. Proto je nutné vyvážené kolísání mezi oběma póly.

Vizuální struktura je obohacena o textové fragmenty. Ty však nemůžeme chápat jako pozůstatky tradiční verbální básně. Mají funkci desémantizované struktury podobně jako věci rozličných materiálů a povrchů. Vystupují jen jako grafické prvky, mění se v pouhé linie a tvary.

Zatímco Jiří Kolář přesahuje k poezii přímou parafrází formální struktury básně – vytváří v podstatě vizuální metaforu básnické formy –, Běla Kolářová

k vytvoření „poezie“ využívá grafickou formu vzorníku. Vzorník lze vytvořit z jakýchkoli předmětů, zpravidla je ale nutné vytvořit mezi shromážděnými věcmi nějaký vztah, nějakou souvislost, proč je dáváme dohromady. Společným znakem věcí může být příslušnost do téže sémantické čeledě (například sbírka minerálů nebo obsah dámské kabelky), nebo podobná velikost či tvar. Takové spojení věcí je pak daleko volnější, vytváří překvapivé příbuznosti mezi zcela vzdálenými věcmi. Tuto druhou strategii využila Běla Kolářová ve své předmětné koláži *L* (1964).

Otevřený švýcarský nůž, rozevřený fragment metru, fixírka, ohnutý hřebík a skoba jsou prezentovány jako spřízněné - všechny mají stejný el-ovitý tvar. Tato příbuznost nabývá až imaginárně enigmatického rázu. Společný el-ovitý tvar umocňuje významovost jednotlivých prvků, jako bychom v předmětech viděli písmenné znaky. Banální předměty jsou tak přesyceny sémantičností, hledáme v nich skryté poselství. Máme tendenci jim přikládat zvláštní význam, který je nám nepřístupný. Autorka tímto způsobem hledá magické ve všedním, rozumově neuchopitelné v každodenní realitě života.

Ačkoli Kolářová využívá pro své vzorníky konstruktivních kompozic, nemůžeme ji bezpodmínečně přiřadit ke konstruktivní tendenci. Svou „poezii“ buduje na *konfrontaci abstraktního řádu a surové předmětnosti*. Věci sestavuje pomocí geometrického řádu, ale nikdy se nezříká životní reality. Banalita, intimita i smyslovost pro ni má velký význam. To se projevuje v ikonografii předmětů, které vybírá pro své práce. Jsou to vesměs banální užitkové věci z prostředí domácnosti. Nachází krásu skrytou ve svorkách, vlasničkách, patentkách, sirkách a smotcích vlasů. Pro svět umění tak objevuje realie ženského světa, které byly až doposud přehlíženy a považovány za „nízké“ a „ne-umělecké“. Kolářová *„zbavila věci nánosů literatury a patosu a vytvořila z nich autonomní znaky o sobě. Teprve pak totiž mohla nechat objekty vyňaté z vnějšího světa vstoupit do světa umění přímo a nezprostředkovaně a radikálně tak promíchat jeho hrací karty.“*<sup>10</sup>

Uspořádání předmětů v „poezii“ Jiřího Koláře i Běly Kolářové je bezesporu významotvorné. Pohrává si s grafickými konvencemi literatury. Kolář si vypůjčuje formální uspořádání básně, aby dosazenými předměty asocioval slova, Kolářová

---

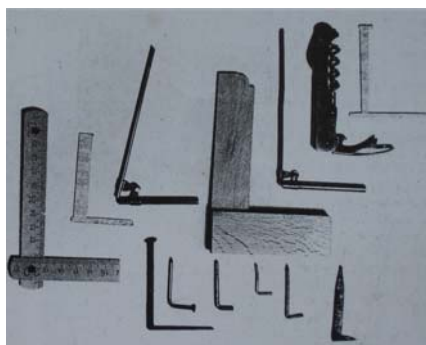
<sup>10</sup> GRÖGEROVÁ A KOL.; *Akce - slovo - pohyb - prostor: experimenty v umění šedesátých let*. Praha: GhmP, 1999, s. 264.



zas hromadí věci stejného tvaru, aby v nich nacházela skryté magické znaky či litery. Oba tak dosahují poetičnosti a obrazné imaginativnosti srovnatelné s jejich literárními protějšky, verbálními básníky. Používají jen odlišné prostředky – vizuální.



J. Kolář: *Předmětná báseň* (1964)



B. Kolářová: *L* (1964)

## 6. Funkčnost versus disfunkčnost

### 6.1. Volná reflexe předmětu popírající jeho funkčnost

Věci obvykle posuzujeme podle toho, k jakému účelu slouží. Očekáváme od nich funkčnost, proto se nám sama představa bezúčelného předmětu jeví jako absurdní. Vždyť i zdánlivě neutilitární věci, které vystavujeme ve svých domácích vitrínách, slouží jisté funkci. Mají za úkol zdobit interiér, plní tedy dekorativní funkci. Umění si rádo pohrává s funkcí a její relativizací. Předměty z denního života staví mimo kontext jejich užítkovosti a pozměňuje tak jejich vnímání. K věci pak přistupujeme jako k estetickému objektu, vnímáme její tvar a barvu.

Typickým příkladem této transformace věci do sféry umění jsou Oldenburgovy „měkké sochy“. Vybírá si ty nejbanálnější předměty jako umývadlo, telefon či psací stroj a převádí je do obřích beztvarých a roztékajících se objektů. Proměňuje jejich příznačné fyzikální vlastnosti, a tím zároveň zasahuje jejich funkčnost. Visící textilní umývadlo lze jen stěží použít k hygieně, ani materiál, ani tvar neodpovídá původnímu určení. Kdyby mu chyběly kohoutky, možná bychom ani nerozpoznali, o jaký předmět se jedná. Záměrem takové proměny však nebyla prostá negace funkčnosti. Objekt je postaven mimo funkčnost, aby k sobě upoutal pozornost, abychom ho přestali

vnímat jen v jeho užitkové hodnotě. Ona měkkost ho má udělat přitažlivým (erotickým) a zprostředkovat tak vztah diváka k předmětu.

Ve volném umění se relativizace funkčnosti předmětu nejeví jako nevhodná. Nepočítá se s tím, že by věc měla být nadále používána jako v oblasti každodenního života. Ba právě její vyčlenění z používání je podmínkou uměleckého díla. V designu je to jiné, tam neakceptujeme výrobek popírající vlastní určení. Design je svou podstatou funkční a jako takový také vzniká z potřeby funkce, ke které je komplementární krása. Počínaje radikálním a postmoderním designem se situace problematizuje. Design už nemusí být „funkční“ na způsob tvarového redukcionismu moderny, dokonce už nemusí být funkční vůbec. Vznikají produkty, které nejsou praktické a které zkoumají spíše pojem či myšlenku než tradiční, design definující aspekty. Designéři se uchylují ke konceptuálním řešením. Výrobek užitého umění se tím přibližuje charakteru uměleckého díla.

Typickým příkladem „anti-designu“ je *Spineless chair* (2006) Rolfa Sachse. Na obrázku vidíme na hák zavěšenou bělostnou židli. Vše by bylo v pořádku, kdyby si židle podržela svůj klasický, pevný tvar. Tato však příliš podléhá gravitaci, „roztéká“ se podobně jako Oldenburgovo *Umývadlo* nebo jako snové hodiny Salvadora Dalího. Jako by byla vystřižena ze surrealistického obrazu. A skutečně, jistou inspiraci surrealistickou imaginací u Sachse nacházíme. Účastnil se totiž, jak už bylo řečeno, veletrhu designu *Fashion Architecture Taste* v Selfridges Department Store v Londýně, který byl nedílnou součástí výstavy *Surreal Things: Surrealism and Design* (2007). Tuto židli a další své nové produkty Sachs naaranžoval do výlohy způsobem, který se zjevně hlásí k tomuto široce rozšířenému hnutí.

Sachsova židle *Spineless*, doslovně přeložená jako „bezpátevní“ či „měkkýšovitá“, je nositelkou standardního „židlovitého“ tvaru. Je však odlita do příliš měkkého, poddajného plastu, který není schopen udržet původně zamýšlený tvar. Dochází tak ke zvláštnímu napětí tradice a jejího popření. Židle sice vypadá jako židle, ale už při prvním dojmu je nám jasné, že svému účelu sloužit nemůže. Její fyzikální vlastnosti jsou nenávratně popřeny. Narozdíl od Oldenburga, který „změkčuje“ za účelem citového zpřístupnění předmětu divákovi, Sachs cíleně zkoumá hranice designu. Překračuje je právě popřením funkce a konceptualizací. Jde mu o inspirativní a inovativní design, nikoli o kritiku utilitarismu společnosti ve vztahu k věcem.



C. Oldenburg: *Soft Bathtub* (1966) R. Sachs: *Spineless chair* (2006)

## 6.2. Pseudofunkce (mimikry užitekosti)

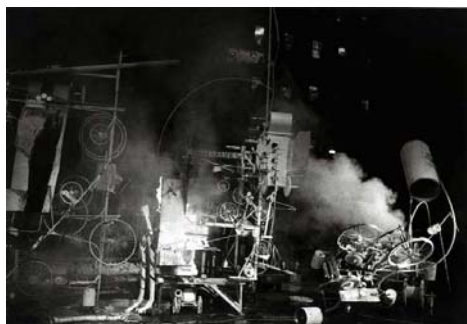
Funkčnost předmětu můžeme relativizovat pomocí změny fyzikálních vlastností. Stačí zaměnit původní materiál za jiný, který bude vykazovat odlišné tvárné možnosti. Taková věc pak explicitně (tedy také vizuálně) přiznává svou nefunkčnost. Oldenburg ani Sachs nezastírají praktickou nevyužitelnost svých objektů / produktů. S funkcí si ale lze rovněž pohrávat opačným směrem, a to její *hyperbolizací*. Taková věc či lépe řečeno stroj vytváří *zdání dokonalé funkčnosti*, i když u pouhého zdání zůstává. Vypětím funkce jen maskuje vlastní disfunkčnost, ve skutečnosti je *implicitně nefunkční*.

Takové *absurdní strojky* vytvářel neodadaista Jean Tinguely. Jeho stroje vypadají opravdu autenticky, pohybují se, vydávají nejrůznější zvuky, ale při bližším ohledání zjistíme, že jejich pohyby nemají funkční podstatu. Pohybují se disfunkčně, vydávají zvuky neodpovídající podstatě přístroje. Jsou to bizarní stroje, nesloužící žádnému účelu. A pokud ano, tak jedině vlastnímu samozničení. Takovým vrcholně absurdním dílem je pak *Pocta New Yorku* (1960). Šlo o obří stroj „na jedno použití“. Jeho spuštěním se totiž aktivizoval destruktivní proces a stroj se sám postupně rozpadl. Proto máme jen dokumentační fotografie z vernisáže.

Zatímco jediným cílem Tinguelyho disfunkčního stroje bylo samozničení, Marcel Duchamp sestavoval *optické stroje*, aby našel průhled do čtvrtého rozměru, z fenomenality do *transcendence*. Zajímalo ho, jak se promítá čtyřrozměrný prostor do trojrozměrného světa a lze-li do něj nahlédnout. Chtěl vytvořit nehmotný obraz vzdálený veškeré objektivní fenomenalitě. Proto se uchýlil

ke zrakovým klamům a dezorientaci vidění. Vytvářel plošné lineární kresby spirál, které uvedením do rotačního pohybu budily dojem do prostoru se rozvíjející spirály. Výsledný obraz proto nebylo možné vidět na vlastní fyzické kresbě, ale vznikala na základě zákonitostí zrakových klamů. K jeho vytvoření bylo potřeba aktivní vnímání „šedé kůry mozkové“. „Výtvarným dílem nemělo být pro Duchampa to, co se na obraze vidí, co obraz sám ukazuje. Obraz se měl pro diváka vytvořit teprve v procesu vnímání, z procesu vnímání.“<sup>11</sup>

Jestliže byla *Pocta New Yorku* implicitně nefunkčním strojem, *Rotační polokoule* s funkcí počítá. I když jde popravdě o funkci neodpovídající „praktickému“ užitku. Stroj nic nevyrábí, nic neměří, ani jeho „anatomie“ nenapovídá nic o jeho určení. Jako stoj však působí důvěryhodně podobně jako *Pocta New Yorku*. Jeho funkce ale na rozdíl od Tinguelyho *není absurdní*, není ironií na strojovost. Racionální mechaniku stroje nevyužívá pouze pro její vizualitu, pro mimikry užitkového stroje. Duchamp prováděl vlastní výzkumy zrakových zákonitostí, které by mu umožnily onen průhled do metafenomenality. Přestože bylo jeho cílem dosáhnout neuchopitelného a nehmotného, jeho metody jsou exaktně racionální. Pohybuje se na rozhraní mezi uměleckým projektem a experimentální vědou.



J. Tinguely: *Pocta New Yorku* (1960)



M. Duchamp: *Rotační polokoule* (1923)

Dalším příkladem pseudofunkce, tedy takové funkce, která neodpovídá představě „praktické“ užitečnosti, jsou *Spotřebiče* Krištofa Kintery. Jejich *mimikry jsou dokonalé*, budí dojem autentických spotřebičů. Nic jim nechybí - mají praktický plastový, vodou omyvatelný plášť, „šňůru“ do zástrčky, tlačítko k zapnutí a kontrolní červené světýlko, které signalizuje již probíhající „funkci“. Neliší se ani typickým provedením v bílé barvě. Vypadají prakticky a výkonně. Mezi ostatními

<sup>11</sup> CHALUPECKÝ, J.: *Úděl umělce. Duchampovské meditace*. Praha: Torst, 1998, s. 294

spotřebiči ve výloze působí opravdu lákavě, i když trochu tajemně. Upozorňují na sebe krásným aerodynamickým tvarem a vysokou cenou. Jediným problémem je, že jsou k ničemu. Opravdu *jen spotřebovávají energii*, aniž by plnily jakoukoli funkci. Ačkoli vytvářejí dokonalou iluzi užitekosti, jsou implicitně nefunkční. Spotřebitel je zastrčí do zásuvky, zapne a jedině červené světýlko signalizuje, že spotřebič už vykonává svou „funkci“ – spotřebu.

Jaký význam má vytvořit takový nesmysl jako pseudofunkční spotřebič. Má snad idea prázdné spotřeby signalizovat hlubší význam? Nenabízí se nám tím analogie k podobě současného života? Není snad společnost nastavena tak, aby vyvolávala stále další a další „potřeby“, které původně populace nepocítovala? Výrobci na nás vymýšlejí další a další produkty, které „potřebujeme“ k životu. Nejde jen o spotřebiče, ale o produkty všeho druhu, které nakupujeme, abychom se měli lépe. „Potřebujeme“ stále více věcí, jimiž se obklopujeme. Ty posléze vyhazujeme, abychom mohli koupit nové a lepší. Kintera svými *Spotřebiči* reflektuje spotřební společnost, ale analogicky i podobnou povahu umění.

Aby mohl Kintera kritizovat současný stav společnosti, musel k tomu použít jejích vlastních strategií. *Vypůjčil si estetiku užitekosti*. Inspiroval se produktovým designem usilujícím o co nejatraktivnější výrobek (mnohdy je však tento „design“ značně nemotorný, tvar slepě sleduje technické parametry). Svě východisko ale polemicky otočil, když vytvořil tvar zcela odvislý od funkce, přesto však vzbuzující dojem dokonalé ergonomie. Tento tvar je vzhledem ke své autonomii významově vyprázdněný, nereaguje totiž na žádnou funkční „potřebu“ (leda tak potřebu krásného tvaru), nic za ním není. Paradoxem je, že právě Kinterův *Spotřebič* je tvarově mnohonásobně atraktivnější než jeho autentičtí předchůdci. Jeho ladné organické tvary vzbuzují příjemné asociace. Něco tak harmonicky dokonalého přece musí mít adekvátní účinek či funkci.

Kintera svůj projekt pojal komplexně. Studoval nejen zásady navrhování spotřebičů, ale také marketingové postupy jejich nabídky. Zajímaly ho aspekty pro spotřebitele přitažlivé. Kromě tvaru je to také odpovídající prezentace. Pro spotřebiče vytvořil na základě pravidel obalové grafiky autentické krabice. Samotné artefakty pak umístil do regálů skutečných prodejen elektrotechniky, kde působí autenticky, přesto však nesplývají s okolním zbožím. Jejich záhadný tvar, nečitelná funkce a vysoká prodejní cena je vydělují. Připisují jim statut mimořádného.

Svémi artefakty tedy Krištof Kintera přesahuje do oblasti užitého umění, aby využil jeho strategií a převrátil je naruby. Výsledkem jsou dokonalé mimikry užitekosti. S funkcí užitého umění si pohrával také Salvador Dalí, když opatřil antickou sochu zásuvkami. Jeho *Venuše Milóská se zásuvkami* (1936) tak travestuje tuto klasickou sochu, redukuje ji totiž na pouhý kus nábytku, i když poněkud bizarního. Prvoplánová interpretace by ji vysvětlila jako přesun díla volného umění do pozice designového produktu. Záměr byl však podstatně hlubší. Přidání šuplíků mělo významotvornou hodnotu, a to ve zdůraznění hrozivých sil podvědomí, skrytých za krásným zevnějškem. Dalí poukazuje na zastaralost představy ideálnosti, vyváženosti a harmonie lidského těla tak, jak ji reprezentovaly kánony antických soch. Z antické sochy tak udělal drobným zásahem sochu surrealistickou. Původní ušlechtilou sochu otevírá hrozivým silám podvědomí. Její významová dvojznačnost nás zneklidňuje, současně přitahuje i odpuzuje. Krásné je vždy pojí s hrozivým, ušlechtilé má svůj obskurní rub.

Dalího dílo je nesochařským a necitlivým zásahem nejen redukováno na objekt, ale i zcela zpochybněno. Přidání šuplíků nemělo učinit sochu praktickou, ani ji přeměnit na seriózní design nábytku. Mělo jen poukázat na její ideovou zastaralost. Také obskurní plyšové bambulky jako úchytky zásuvek neimplikují praktické asociace. Obsahují významovost fetiše.



K. Kintera: *Spotřebiče* (1997)



S. Dalí: *Venuše Milóská se zásuvkami* (1936)

### 6.3. *Explicitní nefunkčnost, nesmysl*

Zatím jsme pojednávali o předmětech, které svou funkci popírají buď zjevně, a to viditelnou změnou fyzikálních vlastností, nebo skrytě využívajíc mimikry stroje jako apriorně funkční věci. Poznali jsme typ absurdního stroje, jehož jediným cílem je

samozničení, stroj optický, který však přesahuje veškerou fenomenalitu a vede pozorovatele do transcendence, poznali i jsme spotřebiče, které pouze spotřebovávají energii. Dokonce jsme objevili, že i socha, tedy nositel dominující estetické funkce, může být převedena na užitkový předmět, i když jen zdánlivě. U oněch šuplíků jsou totiž podstatné významové konotace, nikoli jejich příslušnost do oblasti designu. Dosud jsme si pohrávali s funkcí na polaritě jejího potlačení či hyperbolizování. Pohybovali jsme se na krajních pólech, aniž bychom se ohlédli za věcmi, které jsou *vůči funkčnosti indiferentní*. Jsou to *nesmysly*, které nic nezastírají, ani nic nepředstírají. Jsou takové, jaké opravdu jsou. Přiznávají, že jsou k ničemu. Přesto jsme bezradní při jejich „kategorizaci“, nejsme si jisti, zda jsme jen nepochopili jejich pravý význam. Zůstávají pro nás do jisté míry tajemné. Čím jednodušší tvar, tím méně máme tendenci pojmenovávat je *nesmysl*.

Krištof Kintera vytvořil takovýto *nesmysl*. Pojmenoval ho příznačně neurčitě *To* (1996), čímž slovně demonstroval jeho neidentifikovatelnost a nezařaditelnost k ničemu, co známe. Významová bezobsažnost názvu artefaktu je v souladu s jeho identitou „ničeho“, *záhadného neurčitelného objektu*. Jedná se o bílé laminátové „vejce“ na provázku, které s sebou Kintera bral jako „domácího mazlíčka“ všude, kam šel – na nákupy, do metra, do ordinace, atd.

Skutečnost, že v tomto díle vidíme nesmysl ještě neznamena, že nemá žádný význam. Autor jím vtahuje sebe i diváka do posunutého světa, ve kterém je vše tak trochu jinak a kde nepanují zákony racionální logiky jako dominující princip. Tento svět je ozvláštněn. Není neobvyklé, že by si tu někdo nemohl vyrazit na procházku s věcí. To co je zdánlivě nesmyslné pro racionální společnost evropského západu, získává prostřednictvím změny úhlu pohledu nový, nečekaný význam. Kintera usiluje o aktivizaci diváka, o to, aby ho vyvedl ze stereotypu běžného vnímání a otevřel ho novým podnětům. Kinterovo *To* vyvolává analogicky představu dětské hračky tažené na provázku. Je něčím jako hračkou pro dospělé, kteří odmítli rezignovat na imaginaci.

Pro svůj mystifikační artefakt si Kintera zvolil zcela elementární tvar, vejce. Tvar vycházející z přírody, který je jako většina přírodních forem proporcně dokonalý i z hlediska matematického. Největší síla (výraz) je obsažena právě v lapidárních tvarech. Ve *Vejci* graduje napětí mezi jednoduchostí tvaru a zatemněním významu. Tato charakteristika je vyhrocena hlavně kontextem, do něž je *Vejce* zasazeno. Stává se součástí performačních aktivit, při kterých ho

umělec táhne na provázku za sebou. Vejce samo by nebylo tak absurdním, kdyby nebylo zapojeno do tak nesmyslné aktivity. Jaký význam má, že autor s sebou vozí tuto podivnou věc? Protože si nemůžeme na tuto otázku racionálně odpovědět, nazveme věc nesmyslem.

S nesmyslem přicházejí i designéři Committee. Zamyslíme-li se nad podstatou užitého umění, *design nesmyslu* se jeví jako ještě nesmyslnější než „nesmyslné“ umělecké dílo. Design vzniká z potřeby funkce a pro funkci, proto nemůže být absolutně libovolný. Designérům však nešlo o jakousi samoúčelnou arbitrárnost tvaru, zajímalo je, jak se naše představa užitečnosti promítá do konečné formy produktu a proč jsou věci navrhovány do určitých tvarů. Proto se rozhodli jít za hranici designu a navrhnout nesmyslné produkty *Plastic Fandangos* (2008). Doslovně přeloženo, fandango znamená *pošetilý či bezúčelný čin nebo věc*. Rozřezali nejrůznější plastové předměty a znovu je složili tak, aby sugerovaly absurdní funkce. Jedná se tu v podstatě o anti-designové výzkumy, které popírají jeden z definujících aspektů designu - funkčnost.

Cílem nebylo jen vytvořit nesmysl a popřít tak smysluplnost designu vůbec. Více než pravděpodobně si designéři brali na mušku stereotypy v designové praxi a celkový charakter průmyslové výroby. Podle vlastních slov reflektovali nadužívání plastu ze stylistického, praktického i environmentálního hlediska. Parodovali tak konec průmyslově vyráběného konzumního produktu.

Eliminováním praktického účelu se *Plastic Fandangos* blíží charakteru uměleckého díla, které kriticky komentuje specifické designové praktiky. Mohou být vnímány i jako jednoduché kompozice barev a tvarů, a preferovat tak hledisko formální na úkor sémantického. Přestože způsobem práce přesahují do oblasti volného umění, jejich prezentace v kontextu designu je navrací zpět statutu užitého umění. Jsou to „anti-designové“ produkty. Předpona anti- tu neznamená, že by nešlo o design, ale implikuje linii radikálního designu, protichůdného obvyklým zásadám „dobrého“ designu.

Na rozdíl od Kinterova syntetického tvaru vejce, vzbuzujícího spíše asociace tajemnosti a neurčitelnosti věci než její nesmyslnosti, jsou *Plastic Fandangos* poskládány z více absurdně kombinovaných fragmentů existujících věcí. Svou nelogičností stavby i přisouzením bizarního účelu vizualizují pojem „nesmysl“. Zatímco Kintera nenaznačuje ani sémantické, ani funkční určení svého objektu, Committee mají tendenci své produkty dovysvětlit. Neponechávají nic



náhodě, uživatelé předkládají hotové významy. Doslovně říkají „toto je nesmysl, ale poeticky imaginativní“.

Každý *Fandangos* nese vlastní jméno tematizující jeho absurdní (dis)funkci. *Mood Indicator* je složen ze lžice na obouvání, dílku stavebnice, nástěnné lékárničky první pomoci, polystyrenu, LED digitálního displeje, kabelu a kompenzátoru. Již samo složení sugeruje absurdnost přístroje, který by měl měřit náladu. Uživatel pohybuje lžicí na boty ze strany na stranu, přičemž ukazatel nabízí škálu od – 5 do + 5. Další objekt nazvaný *Melancholic Periscope* nabízí uživateli možnost vidět svět pod úhlem 43 stupňů a modře zabarvený. Skládá se z industriálního krytu, žluté pěnové násady na mikrofon, modrého plexiskla a otočného mikroperiskopu. Třetím absurdním přístrojem je *Domestic Viewfinder*, který je tvořen plastovým požárním alarmem, instalačním upevněním, růžovým dětským válečkem na těsto, oknem z domu pro panenky a otočným mechanismem. Uživatel ho natáhne a okno na válečku se začne otáčet kolem své osy a nabízet tak stále se měnící výhled.

Oproti Kinterovu objektu tedy přístroje *Fandangos* jistý účel mají. Mají ho i konkretizovaný v názvu. Tento účel je však z hlediska racionální logiky absurdní. Proto o nich mluvíme jako o nesmyslech. Samy se k tomuto statutu explicitně hlásí. Kinterův objekt chápeme jako nesmysl z hlediska absurdního začlenění do prostředí v průběhu performance. Sám o sobě působí spíše záhadně než nesmyslně.



K. Kintera: *To* (1996)



Committee: *Plastic fandangos* (2008)

Nejkomplexnější a nejpropracovanější úroveň „nesmyslu“ předvedl Jiří Černický ve svém obsáhlém *mystifikačním* projektu *Gagarinova věc* (2002). Celé dílo bylo postaveno na dojmu autentické historické relikvie, čemuž odpovídala archivní muzeální prezentace, obsáhlý materiál dokumentárního charakteru i kurátorova

charakterizace projektu jako projevu „investigativního umění“. Ani autor sám se k povaze díla nevyjadřuje a diváka ponechává napospas jeho kritickému úsudku. Pozorovatel je zmaten věrohodností i množstvím nasbíraného materiálu a mnohdy uvěří v „pravdivost“ díla. Dokonale promyšleným konceptem a detailním dotáhnutím zpracování, které je pro Černického charakteristické, se nenechme zmást. Ačkoli se dílo tváří jako dokument historie, jeho podstata je plně fikční. *„Na rozdíl od historického dokumentu se v umění, které ho paroduje, stírá hranice mezi pravdou a fikcí, neboť všechno je tu výtvorem umělcovy vůle. Umělec tak využívá kritických možností, které tkví v tom, že umění je klamavé svou podstatou. Přejímá od moci formát „demytizace“ dějin a jeho prostřednictvím provádí jejich průhlednou „mytizaci“. Poukazuje tak na to, že historická pravda sama je produktem moci a jejího zakládajícího mýtu.“*<sup>12</sup>

*Gagarinova věc* je předkládána jako záhadný předmět z modulu sovětského kosmonauta Gagarina, který byl nalezen v troskách po nouzovém přistání na poušti v Kazachstánu 12. 4.1961 a který se na palubě před startem nevyskytoval. Jedná se o jakousi tyč se zdrojem nezvykle silné energie v podobě světelného svazku zářivě zlatých vláken. Po léta byl údajně v naprosté tajnosti uchováván v Rusku, poté se dostal jako dar Chruščeva prezidentu Kennedymu do USA, kde ho zkoumala NASA. V roce 1972 byl nenávratně poškozen při pokusu japonské tajné služby o odcizení. Jiří Černický uvádí, že se o objektu dozvěděl na své americké stáži a že ho přizvala NASA k jeho rekonstrukci. Stylizuje se tak do role restaurátora.

Kromě přesahu k vědě, využívá Černický i výpůjčky ze spekulativních věd a ufologie. Nabízí takové výklady objektu, které neodpovídají racionální logice a jsou vědecky nepodložitelné. Zdůrazňuje totiž kosmický původ *Věci*, její nadání skrytými silami a dokonce její schopnost létat – tento objekt údajně Gagarin používal k létání. Tuto hypotézu vysvětluje aerodynamickým tvarem *Věci* a jejím silným energetickým zdrojem. Vypracoval uvěřitelnou, avšak pseudovědeckou analýzu všech možných způsobů, jak mohla věc létat. Dokonce vytvořil historicky mystifikační plakáty na nichž je vyobrazen na *Věci* letící Gagarin. *Gagarinova věc* nás svým futuristickým tvarem i neznámým účelem přímo vyzývá k nejbujnějším fantastickým interpretacím. Působí na nás

---

<sup>12</sup> MAGID, V.; Černického věci. *Ateliér*. 2010, roč.23, č.21, s. 2

podobným vědeckofantastickým dojmem jako „verneovské“ vynálezy na tehdejší společnost. Je nevysvětlitelnou záhadou.

Projekt zůstává uměleckým, ačkoli si klade ambiciózní cíle z hlediska dějin 20. století. Vysvětluje pozadí studené války, při které se Gagarinova věc účastní všech významných událostí, je jí připsána role hybatele dějin. Ačkoli Černický využívá řadu mimouměleckých postupů práce, a to „žánru odhalování historické pravdy“, projekt nekopíruje a ani nechce kopírovat historii. Tento žánr využívá jen v intencích umělecké mystifikace, využívá ho k falzifikaci dějin tak, jak už byl v minulosti často zneužíván. Mystifikaci pak dovádí až do krajnosti. Proto je pro nás obtížné odlišit hranici mezi realitou a fikcí, historickou pravdou a uměním. A právě na tomto napětí je založen Černického projekt.

*Gagarinova věc* je z hlediska historické pravdy i mimouměleckého života nesmyslem. Jen ona umělecká mystifikace jí může propůjčit smysluplnost, která však začíná i končí společně s trváním mystifikace. Jen začlenění do umění ji obhájí od ortelu nesmyslu. V podstatě není nesmyslem, ale daleko spíše tajemstvím. Černický záměrně pracuje s *poetikou záhadného objektu* podobně jako Kintera ve svém *To*. Na rozdíl od Kintery však nezůstává jen u pouhé záhadné věci, ale její záhadu částečně odkrývá. Přichází v podstatě s náhlým odhalením dlouho utajovaného předmětu, rekonstruuje jeho příběh i jeho účast v historii. Plně ho však nevysvětluje, některé aspekty jako třeba kosmický původ jsou neobjasněny. Ona záhadnost *Věcí* tedy spočívá jen v částečném vysvětlení a v příliš tenké hranici mezi realitou a fikcí, která nás nutí pochybovat.



J. Černický: *Gagarinova věc* (2002)

#### 6.4. Designový předmět jako umělecké dílo, rezignace na sériovost

Tématem poslední úvahy týkající se polarity funkčnosti a dysfunkčnosti bude *designový produkt rezignující na sériovost*, na jeden z centrálních aspektů designu. Skutečně, jedním z rozlišujících rysů volného a užitého umění je kvantita. Umělecké dílo je vždy jedinečné, i když v některých svých dějinných fázích kolaboruje s kvantitativní reprodukovatelností (Warhol) nebo s kvalitativní záměnou průmyslového produktu a artefaktu (Duchamp). Umělecké dílo je jedinečné svou podstatou, i když umělec využije strategie průmyslového tisku, jeho dílo bude vnímáno prizmatem jeho autorství. I když umělec vystaví „hotový“ pisoár, jako umělecké dílo vnímáme jen ten konkrétní pisoár, který byl vyvolen a podepsán. Ostatní zůstávají pouhými průmyslovými produkty.

Ačkoli ve volném a užitém umění probíhají srovnatelné tendence, užité umění vždy zůstane odkázáno na svou užitečnost. Nástupem průmyslové výroby ztratilo svou „kusovou“ jedinečnost a nastoupilo cestu k sériové identitě. Některé současné výrobky luxusního charakteru se však mohou prosadit i v počtu jediného kusu. Takový je zpravidla design produktu vyrobený *na zakázku pro specifický, něčím významný prostor*, jehož dynamiku by měl vyjadřovat. Ačkoli se tu design nevzdává moderních technologií výroby, svým jedinečným charakterem a původností se blíží minulé řemeslné výrobě, někdy dokonce i sochařství.

Takový je lustr *Voyage* (2005) navržený Yves Béharem pro Terminál 4 newyorského letiště JFK. Toto originální svítidlo „jednoho kusu“ měří na délku 4,5 metrů a váží 1 tunu. Dva tisíce LED diod zasazeným mezi 52 tisíci skleněných krystalů produkuje jemné modré záření. Intenzitu jasu pak modifikují detektory snímající pohyb lidí v hale.

Lustr je skutečně jedinečný, máme tendenci klasifikovat ho spíše jako umělecké dílo než užitkový předmět. Intenzita světla je příliš slabá, aby pokryla celý terminál. Také jeho forma je osvobozena od dominující převahy funkčnosti, svébytně se vine prostorem jako abstraktní prostorová křivka. Reflektuje představu letu, respektive ztuhlou kondenzační stopu zanechanou letadlem. Máme před sebou v podstatě „sochu“ vzniklou v rámci kategorie designu. Provedením v „jediném kusu“ a *sochařským přístupem* se lampa *Voyage* vyděluje z oblasti designu. Její aspirace na sochu jsou však překaženy funkční determinací svítidla. Patří do kategorie designového produktu, i když nebývale esteticky účinného.



Y. Behar: *Voyage Chandelier* (2005)

###

## 7. Výtvarná část diplomové práce

V teoretické části diplomové práce jsem se zabývala nejrůznějšími úhly pohledu na předmět, který vystupoval postupně pod zorným úhlem *významu*, *tvaru*, *materiálu* i *funkce*. Na jednotlivých příkladech jsme tak mohli sledovat jeho kvalitativní proměny. Pokaždé je s ním zacházeno jiným způsobem a je mu přisouzena jiná úloha.

Druhou vertikální osou textu, která prostupuje napříč všemi čtyřmi základními kritérii, jsou *přesahy mezi volným a užitým uměním*. V obou oblastech totiž pozorujeme nápadně podobné tendence, což si nelze vysvětlit jen jako působení náhody. Obě oblasti se vzájemně ovlivňují, vypůjčují si své tvárné strategie i myšlenky. Vytvářejí jakési přechodové pásmo „mezi“.

Tyto vzájemné vztahy volného a užitého umění jsem se rozhodla využít i pro realizaci své *výtvarné práce*. Zaměřila jsem se na design a jeho krajní projevy, kterými přesahuje svůj statut užitého umění. Jako ústřední hledisko jsem si vytkla jeden z ústředních aspektů designu, *funkci*. Design totiž vzniká z potřeby funkce. Jeho existence je bez tohoto principu nemožná. Zkusme si představit výrobek užitého umění, který k ničemu neslouží. To je přece holý nesmysl.

### 7.1. Jídelní set *Mistake*

Problematiku funkce produktu jsem ovšem nepojímala pietně. Rozhodla jsem se ji zpochybnit a tematizovat tak její rub, *disfunkci*. Vytvořila jsem keramický jídelní set *Mistake*, jež si záměrně pohrává s myšlenkou nefunkčnosti, čímž se vyvazuje ze sféry designu. Tento set je složen jen ze samých „kazových“ kusů, každý má nějakou chybu, takže se celý set jeví jako disfunkční. Některé kusy nejsou vyloženě nepoužitelné, ale spíše vizualizují „kazové“ produkty porcelánek a fenomén chyby samé.

Set myšlenkově navazuje na keramiku, kterou jsem vyráběla ještě před konečnou krystalizací diplomové práce do konkrétní podoby. Zajímal mě fenomén genetické chyby a jeho projev na skladbu předmětu. Tehdy jsem navrhla a vyrobila konvičku s několikanásobně zmnoženou hubicí, která měla asociovat mnohoramennou indickou bohyni. Z této konvičky bylo možné nalévat čaj současně do sedmi hrnků.



keramický set *Mistake* ▲ ▼





Na tuto konvici pak navázal prezentovaný projekt „nefunkčního“ setu. Realizovala jsem ho v rámci pobytu Erasmus na University of Lapland ve Finsku. Inspirovala mě místní tradice designu, severský smysl pro čistý a jednoduchý tvar a strohé „administrativní“ interiéry veřejných budov. Proto je keramika neodmyslitelně *spojena s prostorem rovaniemské školy, kde byla instalována*. Jedině tam může adekvátně vyznít. (Proto jsem se s vedoucím práce i s konzultantem dohodla, že spolu s diplomovou prací odevzdám jen její fotografie a keramiku instaluji až u obhajoby. Kdyby si však někdo z komise vyžádal ji vidět, dodám ji. Zabalená v krabici však nemá opodstatnění.).

Tato keramika se tedy *pohybuje na půdě designu, aniž by respektovala jeho určující principy*. Šlo mi o to, vytvořit takový produkt, který se sice precizností a čistotou provedení i podržením znaků sériovosti hlásí k totožnosti designu, ale *problematizací funkčnosti* už jeho hranice přesahuje. Jde ještě vůbec o design, když je používání produktu znemožněno? A naopak, můžeme něco tak apriorně užitkového jako je keramika považovat za umění? Na tyto otázky si nemůžeme uspokojivě odpovědět a nádobí jednoznačně kategorizovat.

Design je neodmyslitelně spjatý s pojmem *funkce*. Ta je společně s *krásou* chápána jako jeho definující aspekt. Designové produkty vznikají z potřeby jisté funkce a pro funkci. Jejich tvar na ni reaguje, nemůže být zcela libovolný. Možností, jak zpochybnit funkčnost produktu a vytvořit disfunkční výrobek, je hned několik. Máme totiž nespecifikované představy o tom, co je skutečně disfunkční, a tak *kategorie disfunkce pojímá opravdu široké spektrum odchylek od normálu*. Výrobek nemusí vznikat pro žádnou racionálně odůvodněnou potřebu, a to ani užitkovou, ani estetickou, pak se ovšem v našich očích jedná o čirý *nesmysl*. Takový předmět totiž nemůžeme k ničemu využít. Předmět nemusí být funkcí také z důvodu své *nevhodné fyzické konstituce*, která mu znemožňuje být efektivně používán. Takovým příkladem je Sachsova židle z měkkého materiálu, na které se nedá sedět a která musí být dokonce zavěšena, aby se zevnitř nezhroutila do bez tvaré hromádky. Mluvíme tedy o nevhodném přiřazení materiálu k tvaru a účelu. Další případ nefunkčnosti reprezentují „šmejdy“, tedy takové výrobky, které se při průmyslové výrobě odchýlily od předpokládaného sériového tvaru nějakou nezáměrnou tvarovou nedokonalostí či „chybou“. Nazýváme je „vadné“, nikoli proto, že by byly nepoužitelné, ale protože neodpovídají naší představě předem naplánovaného „typového“ tvaru. Odporují masové identitě výrobku a vnášejí do



procesu sériové výroby prvek náhody. Tyto „chybné“ kusy jsou vyřazeny z koloběhu prodeje a užívání, jsou odsouzeny k zániku v procesu recyklace materiálu. Jejich jedinečnost a nehledaná originalita zůstane navždy „neviděna“.

*Fenomén chyby* jako nezáměrné tvarové deviace mě zaujal do té míry, abych na jeho téma vytvořila onu keramiku. Rozhodla jsem se vyrobit jídelní set, který by byl poskládán jen z vadných vyřazených kusů, a poukázat tak na jejich tvarově i myšlenkově inovativní potenciál. Sterilní a jednotvárné postupy masové výroby nenabízejí možnost variability ani jedinečnosti. Produkují donekonečna opakované a jasně stanovené prototypy jednotlivých kusů i celých servisů. Na rozdíl od kazových výrobků nepřipouštějí možnost jedinečnosti.

Zmíněný keramický set jsem však nesestavila přímým sebráním autentických kazových kusů v porcelánci. Jednotlivé chyby vznikly záměrným tvárným úsilím jako reflexe fenoménu chyby samotného. Pokud si jednotlivé kusy pozorně prohlédneme, konstatujeme, že takové chyby by nemohly vzniknout v běžném průmyslovém provozu. Některé z nich vlastně ani chybami ve smyslu „kazového“ výrobku nejsou. Jejich bizarní podstata je vyčleňuje z kategorie „šmejdu“ do kategorie podivného produktu designu. Právě v jejich absurdnosti se nejlépe zrcadlí ona *fiktivnost chyb*.

Zpočátku jsem přemýšlela o takových chybách, které by byly v přímém rozporu s praktickou užítkovostí předmětu. Šlo mi o to, zpředmětnit samotnou dysfunkci, vizualizovat ji jako myšlenkový princip. Postupně se však rejstřík chyb rozrůstal a diferencoval do odchylek různého typu, nejen fyzicky znemožňujících funkčnost. Vzniklé chyby jsem rozlišila do tří základních kategorií: 1. *drobné tvarové odchylky*, 2. *projevy genetické mutace*, 3. *imaginativně asociativní „chyby“*, které vlastně ani chybami nejsou.

První skupinu tvoří „vadné“ kusy, které se jen nepatrně odchylují od záměrného prototypu. Jejich vady jsou svou povahou zcela elementární, nejméně komplikované. Reprezentují totiž princip náhody. Sem patří hrnek, který má šikmo seříznuté dno, a proto stojí nakřivo. Jeho funkčnost není ani v nejmenším narušena, tekutina z něj neuniká. Maximálně se nám stane jeho držení a pití z něj o něco nepohodlnějším. Patří sem také talíř, jehož vnitřní linie kruhu je v jednom místě přerušena. Jako by ji stroj zapomněl po celé délce protáhnout a propustil talíř do dalšího kroku procesu výroby. Talíř je i nadále plně funkční, jeho vada je spíše estetická, neboť nesplňuje obecně očekávaný požadavek symetrie. Také

úhlopříčně přehnutý talíř je chybou způsobenou ledabylostí stroje. Najít se z něj však můžeme. Tento druh *drobných tvarových odchylek* se nejvíce přibližuje autentickým kazovým výrobkům, nejvíce reflektuje jejich příznačný princip nezáměrnosti. Jsou to jen drobné nedokonalosti nehledaného charakteru, které se snadno dostanou do procesu výroby.

Druhou skupinu chyb tvoří *projevy genetické mutace*. Tyto odchylky se už poněkud vzdalují charakteru autentických chyb porcelánky. Vztahují se k chybám jiné úrovně, a to k chybám vzniklým v rámci genomu. Tyto chyby už nemají nic společného ani s nádobím, ani s designem. Pouze implikují možnou příbuznost (analogičnost) jevu ve zcela vzdálených oblastech. Princip chyby je totiž univerzálním fenoménem, vyskytuje se ve všech oblastech. Do této kategorie patří hrnek a hubice konvičky, které jsou nezvykle rozdvojené na základě nelogického zmnožení jejich určité části. Implikují tak představu nezdravého, rakovinotvorného buněčného růstu či problematiku klonu. Tyto tvarové změny neznemožňují používání, pouze vizualizují princip genetické modifikace jako něco nepřirozeného a nebezpečného. Podobnou hříčkou genetiky je hrnek s uchem vyrůstajícím z jeho vnitřního prostoru. Ještě vyhrocenějším příkladem mutace je pak hrnek s uchem přirostlým nesmyslně ke svému dnu. Takový hrnek je nejen nelogický, ale i skutečně nepoužitelný. Nemůže totiž rovně a stabilně stát. Nalítí tekutiny by jej zvrátilo. Genetická mutace tedy představuje chybu, jejíž podstata nevychází z vnějšího faktoru procesu výroby a jeho potenciální ledabylosti, ale z vnitřní ustrojení samotné myšlenky předmětu. Ta je zmatena, dekonstruována a znovu rekonstruována bez racionálního zřetele. Jde v podstatě o zásadní narušení „DNA“ věci.

Třetí množinou chyb jsou *imaginativně asociativní „chyby“*, které můžeme za chyby považovat jen s velkou mírou nadsázky, jejich smyslem totiž není destrukce původního řádu, tedy narušení funkčnosti produktu, ale konstrukce řádu nového - obohacení předmětu o další nové, vzdálené představy. Smyslem těchto „chyb“ je vzbuzovat obrazné asociace. Dochází tak k současnému působení více představ a k jejich sémantickému křížení. O takových chybách pak můžeme mluvit jako o „básnických obrazech“. Do této skupiny patří „talíř-kus dortu“ a „konvička-cedník“. Talíř je trojúhelníkovitě vyříznut, nikoli aby bylo jeho používání problematizováno, ale abychom si vybavili dort, který se na něj pokládá. Myšlenka talíře a myšlenka dortu se nerozlučně prolínají a aktivizují divákovu imaginaci. U

děrované konvičky není „kazovost“ ihned zřejmá. Drobné dírký zprvu považujeme jen za puntíkový dekor, ale kdybychom do konvičky nalili čaj, vyvrátili bychom ihned svůj prvotní omyl. Všechny čaj by vytekl na stůl. Konvička nám tak implikuje představu cedníku. Tento druh chyby je tedy nejen asociativní, ale i disfunkční. Skutečně znemožňuje používání konvičky.

Příznačné je, že tyto *imaginativně asociativní „chyby“*, do jisté míry pracují se *synestesií*. Jsou totiž určeny hned pro několik smyslů. Prolnutí myšlenky talíře a kousku dortu totiž vyvolává nejen zrakové, ale i chuťové, případně čichové asociace. Při pohledu na talíř si vybavíme lákavě nazdobený dort dokonalé chuti. Vzpomeneme si na poslední příležitost, kdy jsme takový dort jedli. Hádáme, jak asi voněl a chutnal. Podobné prožitky zacílené na více smyslů sugeruje i „konvička-cedník“. Konvičku si spojujeme s pocitem tepla a vůně, vnímáme ji přes hmat a čich - víme, že se v konvičce skrývá horký čaj, dokonce si vybavujeme stužku kouře, která se obvykle od hubice vine. Avšak tato konvička nemůže být nikdy plná, čaj protéká dírami ven. Tyto „kazové“ kusy aktualizují jednu z myšlenek rané avantgardy - „poezii pro všechny smysly“.

###

Jak už bylo řečeno, set *Mistake* stojí na pomezí volného a užitého umění, proto je problematické ho bezvýhradně zařadit do jednoho z nich. Podíváme-li se na něj optikou *designu*, konstatujeme nedostatek „seriózního“ úsilí o nový tvar. Nádobí přebírá typizované lapidární formy, jakési obecné tvarové představy o typickém hrnku, talíři a konvičce. Hrnec má tvar oproštěný na geometrickou podstatu, skládá se z válce, kruhového dna a ze zcela jednoduchého držáku. Cílem je totiž, aby co nejlépe reprezentoval základní *ideu hrnku*, která je obsažena ve všech existujících hrncích. Tato strategie typizovaného („hotového“) tvaru je však cizí podstatě designu. Ten usiluje o tvorbu tvarů nových a neotřelých, dalo by se říci „autorských“.

Jenže tento set nemá ambici být plnoprávným (seriózním) produktem designu. Je kontaminován strategiemi volného umění. Svůj ne-designový tvar využívá jen jako východisko pro realizaci hlubší myšlenky - „principu chyby“, který představuje druhý krok procesu tvorby. Pro práci s obecnými principy je toto tvarové oproštění nejen možné, ale dokonce nutné. Stává se podmínkou účinnu díla. Bez konceptualizace tvaru hrnku by nevyzněly ony chyby. Snadnější než určit příslušnost k volnému či užitému umění je tedy charakterizovat „dílo“ jako

*konceptuální*. Tady opět narážíme na ony přesahy mezi výtvarnými druhy, neboť konceptuální linii nacházíme jak ve volném umění, tak i v umění užitém.

Ani *způsob prezentace* nám neulehčuje situaci. Přestože je set *Mistake* umístěn na jídelním stole s ubrusem, tedy tak, jak jej běžně vidáme ve sféře každodenního života, nezapadá do oblasti *života*. Tento stůl je přenesen z prostoru autentické jídelny na chodbu budovy administrativního charakteru. Je tedy v nepatřičném kontextu. Nesplňuje ani požadavky veřejné jídelny, protože je izolován od společnosti dalších jídelních stolů, ale ani požadavky naší domácí jídelny, protože vylučuje možnost soukromí. Vyskytuje se na veřejné chodbě.

Jídelní set je vystaven jako *umělecké dílo*. Je vyvázán z užitečnosti jak svou „disfunkční“ povahou, tak i prezentačním kontextem zjevně zacíleným na vizuální atraktivitu. Stůl je „prostřen“ výtvarně. Druhou vazbou na umění je skutečnost, že projekt počítá s vazbou na okolní prostor. Splňuje tak parametry *umění instalace*. Čistota a preciznost zpracování nádobí vstupuje do dialogu se strohostí finského interiéru, kro který bylo vytvořeno. Čistota severské architektury i silná pozice Finů v oblasti designu mě podnítily k reflexi. Vypůjčila jsem si jim vlastní výtvarné strategie a propojila je s konceptuální myšlenkou.

Můžeme porovnat, jakou úlohu hraje způsob prezentace. Zatím jsme viděli set nainstalovaný do výtvarné kompozice, čímž získává tak trochu obrazný, imaginativní ráz - nádobí už nevnímáme čistě jako nádobí, imaginativní způsob prezentace nám signalizuje, že před sebou nemáme projev autentického života. Vše je tak trochu jinak, jednotlivé kusy jsou v podstatě objekty. Vnímáme jejich „nereálnost“ i „nereálnost“ jejich kontextu (jsou umístěny na chodbě a měkce nasvíceny seshora. Zaměřujeme se více na výjimečnost a výtvarnost dojmu celku. Co se však stane, když set uspořádáme diametrálně odlišně, například tak jak je prezentováno autentické nádobí na komerčních fotkách, s jejichž pomocí si můžeme vybrat určitý tvarový typ. Při takovéto „účelové“ prezentaci více vynikne vlastní nefunkčnost jednotlivých kusů. Díváme se totiž na ně jen optikou trhu. Něco tu nehraje, všímáme si jejich „divných“ (disfunkčních) tvarů. Při této prezentaci nádobí získává silnější konceptuální náboj.



keramický set *Mistake* – experiment s „typizačním“ způsobem prezentace (nabídky) ▲

###

Nyní bych měla vysvětlit, *proč jsem jako materiál zvolila keramiku* a nikoli porcelán a proč jsem set jen nesebrala z autentických „kazových“ kusů v porcelánci. Nejprve k materiálu. Jistěže by provedení v porcelánu vyznělo podstatně lépe a zvýšilo by profesionalitu provedení. Moje volba keramické hlíny však vychází z praktických důvodů. Jednak nemám zkušenosti práce s porcelánem, jednak tato technologie ani nebyla na škole v Rovaniemi dostupná, fakulta nenabízela obor porcelánové či keramické tvorby. Dalším důvodem volby materiálu byla i skutečnost snadnější realizace. Samozřejmě bych mohla nakoupit „hotový“ porcelán a provést zamýšlené chyby do něj. Tato varianta by však byla obtížně proveditelná a některé typy chyb by ani nebyly tímto způsobem možné realizovat. Řezat porcelán, nebo do něj vrtat znamená dokonale znát jeho „chování“. Pak tu máme nevyzpytatelnost jeho reagování. Předpokládám, že kdybych ho řezala, rozpadával by se na střepy a nevytvořila bych přesný tvar. Výsledek setu by tedy nemohl být v žádném případě precizní. Pak by šlo spíše o volné umění, protože technologie, ani záměry by neodpovídaly potřebám designu.

Důsledkem volby keramiky bylo *do jisté míry estetizované, na formu zaměřené řešení*, které tvoří protipól konceptuální myšlenky. Čistě konceptuální dílo totiž nepotřebuje být estetické, nepotřebuje ani svůj artefakt. Mým cílem ale bylo vytvořit nádobí na pomezí designu a konceptuálního umění. Forma je proto stejně důležitá jako myšlenka.

Hlína je materiálem nepřírodným pro standardní nádobí. V mém případě se snaží získat vizualitu porcelánu a klamat tak materiálem. Jak jsem již řekla, důvodem je snadnost a proveditelnost projektu. Set by mohl být ještě následně odlit do porcelánu, a pak by byl náležitě dokončen. Až pak by byl důsledně vyhrocen kontrast vysokého materiálu a estetizované formy vůči principu „nefunkčnosti“.

###





*koláž z fotografické dokumentace setu*

###



## 8. Didaktická část diplomové práce

Téma *předmětu* tak, jak bylo zpracováno v předchozím textu, je příliš komplikované strukturované. Pro pedagogickou realizaci je nutné ho upravit do srozumitelných tematických bloků a přizpůsobit ho věku a schopnostem konkrétní cílové skupiny žáků. Jednotlivé výukové jednotky musí směřovat k všeobecnému rozvoji žáka, a to především v oblasti výtvarné kultury. Musí mít přidanou hodnotu, která se projevuje už ve srozumitelné formulaci cílů a výstupů.

Proto jsem čtyři výchozí kapitoly pozměnila tak, aby každá vyučovací jednotka odrážela určitý přístup k předmětu či úhel pohledu na něj. Popisují je v takovém pořadí, v jakém jsme je navrhla a odučila: *funkce, tvar, význam a materiál*. Takový postup mi připadá přirozený, protože reflektuje, jak jsem postupně vymýšlela jednu jednotku výtvarné výchovy za druhou. Proto se posloupnost jednotlivých cvičení v didaktické části neshoduje s členěním v části teoretické, tam je nejprve *význam, materiál, tvar a funkce*.

Oddíl *funkce předmětu* reprezentuje odučená jednotka na téma *mobil (kinetický objekt)*. Tyto objekty totiž staví dílo volného umění do kontextu „funkčnosti“, ovšem jen zdánlivě. Mobily se sice pohybují, ale bez zjevného praktického užitku – vytvářejí kinetická představení, točí se vlivem větru či pomocí vlastního pohonu nebo prostě balancují ve statické rovnovážné pozici. Některé z nich vytvářejí dojem funkčnosti svou strojovou estetikou. Jiné jsou spíše organických tvarů (Calder).

Oddíl *tvar* reprezentují dvě vyučovací jednotky, které na sebe navazují. V důsledku změny koncepce diplomové práce, bohužel došlo k jejich odchýlení se od vlastní problematiky oddílu tvaru (původně jsem totiž praxe vymýšlela na téma polarit volného a užitého umění a ornament tak reprezentoval specifika užitého umění). V první jednotce jde o pravidelné opakování plošného tvaru, jehož prostřednictvím vzniká ornament. Podle toho, jakou míru pravidelnosti využijeme, regulujeme oscilaci mezi řádem a chaosem. Ornament (opakovaný tvar) běží od okraje do okraje papíru, aniž by respektoval zákony výtvarné kompozice. Podobně je tomu u autonomní přemalby PET lahví, která nerespektuje danosti jejího tvaru a vnáší do něj svůj vlastní, do jisté míry agresivní řád - dekor. Dochází tak k popření tvaru a funkce lahve. S jistou mírou nadsázky můžeme říct, že jde u vyučovací jednotky na téma ornament o dekor plošný a u jednotky s pomalovanými PET lahvemi o dekor v prostoru. Vyzdvihují tím agresivní tendenci dekoru vnášet do díla vlastní řád.

Oddíl *význam* si pohrává s tím, jakou hodnotu věcem přisuzujeme. Z určitých věcí si vytváříme celé sbírky (poštovní známky, minerály, céčka, hrací kuličky), jiné naopak banalizujeme (nedefinovatelné zbytky materiálů, odpad). Touha sbírat věci a obklopovat se jimi je stará jako lidstvo samo. Ve své podstatě je významotvorná, vyděluje totiž některé věci od ostatních, přikládá jim zvláštní význam. Většinou lidé sbírají věci téhož druhu, my si ale v hodině vytvoříme jakousi improvizovanou sbírku z věcí, které máme právě s sebou. Svou pozorností jim přidáme na hodnotě.

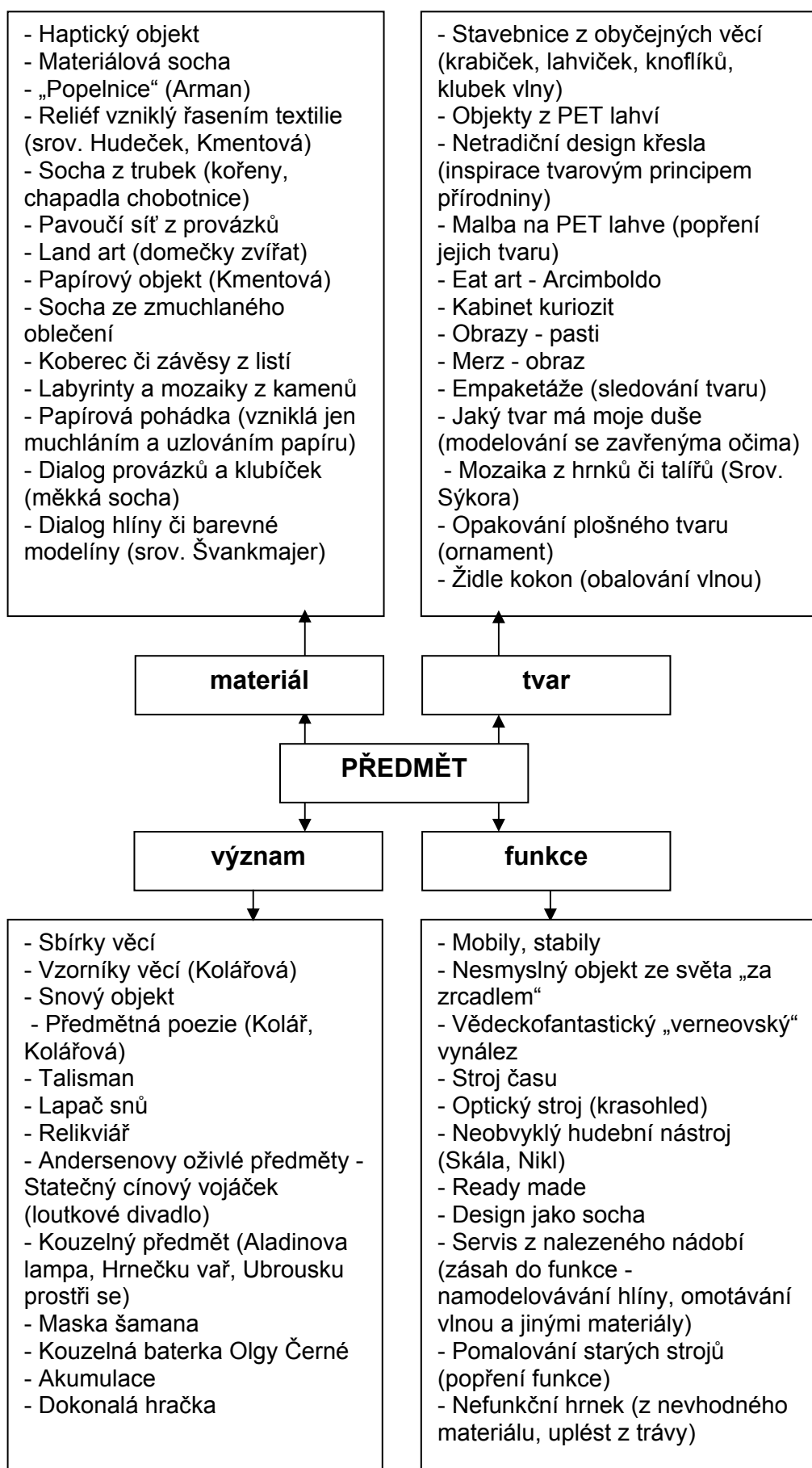
Poslední oddíl je zaměřený na *materiálové zacházení s předmětem*, tedy na takovou práci, při které vnímáme především jeho fyzické vlastnosti. Je pro nás důležitá hlavně jeho vizuální a haptická struktura (např. dřevo), naproti tomu vlastní identita předmětu (to, jaký předmět je z dřeva vyroben) ustupuje do pozadí. Rozlišujeme povrchové struktury jemné a hrubé, měkké a tvrdé, suché a vlhké, teplé a studené. Pro zacházení s předmětem jako s materiálem je tedy zásadní hmatová zkušenost. Pro ověření si můžeme zajít do galerie, kde můžeme vnímat vystavené materiálové asambláže jen zrakem. Přesto však cítíme, že tak vnímáme i haptické kvality díla, aniž bychom se ho dotkli. I zrakově můžeme přijímat informace haptického charakteru. Petr Rezek nadto dokazuje, že právě tato předreflexivní hmatovost, která není nesouvisí s dotykem sochy, je základem plastičnosti a živoucnosti sochy. „*Takzvaný vstup diváka do plastického díla – z hlediska úvahy o hmatu – ruší hmatovost, ruší zábranu a mez, a tím celý paradox klasické sochy (životnost navzdory tvrdosti, chladu a suchosti). Socha se pak stává cestou, místem, strukturou, ovšem přestává být sochou.*“<sup>13</sup> Práci s časovou pomíjivostí se současné sochařství snaží přiblížit životu, v důsledku však klasické sochařství životnost vyjadřuje daleko lépe, žije navzdory „mrtvému“ (chladnému) materiálu. V didaktické části mé práce je oddíl *materiál* přesto zastoupen objektem pro přímý hmatový zážitek a *materiálovou sochou*.

Obě praxe jsem odučila u fakultní učitelky Kateřiny Ježkové na ZUŠ v Šárce. Praxe jsem naplánovala na téma: *Předmět na hranici volného a užitého umění*. Postupně se ale tematika diplomky trochu posunula, a tak *polarita volného a užitého umění* není centrální a jedinou osou práce. Je jednou linií organicky prorůstající problematiku *materiálu, tvaru, významu a funkce předmětu*. Proto je část návrhů hodin didakticky neověřena v praxi. Reaguji totiž na novou osnovu diplomové práce.

---

<sup>13</sup> REZEK, P.; *K teorii plastičnosti*. Praha: Triáda, 2004, s. 17

## Námětová mapa tématu:



## **Mobil (kinetický objekt) – hyperbolizace funkčnosti**

Typ a stupeň školy: 4. – 6. ročník ZUŠ

Věk: 12 - 14 let, skupina 7 žáků různorodá věkem i vyspělostí, vyvážený počet chlapců i dívek, dívky mladší; možnost skupinové práce

Hodinová dotace: 2 trojhodinovky

Cíl: *Žáci získali povědomí o specifickém typu trojrozměrné výtvarné práce, kinetickém objektu. Pro tento druh objektu je charakteristický princip pohybu. Prostřednictvím nelehkého úkolu vymyslet konstrukci a systém pohybu si žáci rozvíjeli nejen výtvarné, ale i logické myšlení. Ověřili si tak, že tyto dva rozdílné přístupy nestojí ve výtvarném umění v příkrém protikladu, ale často se nerozlučitelně spojují. Pak mluvíme o konstruktivní linii v umění.*

Vzdělávací motiv: narušení představy statičnosti a nekonstruktivnosti trojrozměrného výtvarného díla vznikajícího v době, která je přesycena rychlostí, pohybem a technikou. Žáci zjistí, že i autentický pohyb může být tématem uměleckého díla.

Motivace: xeroxy Césarových a Calderových mobilů, Schöfferových kinetických konstrukcí, Gabových konstrukcí a Tatlinova pomníku 3. Internacionály

Zadání: Vytvořte objekt, který se bude pohybovat, nebo kterým bude možno pohybovat a nebo který se bude zdát pohyblivý. Pohyb může být ve výtvarném díle přítomen různými způsoby - bezprostředně (objekt se skutečně pohybuje), latentně (pohyb je jen v možnosti) či iluzivně (zrakový klam vyvolává dojem pohybu). Hybatelem může být stroj, člověk, živel, zrakový klam či fyzický zákon (rovnováha, gravitace). Ke tvorbě objektů použijte různých materiálů přírodních, umělých a recyklovatelných, můžete je kombinovat. Záleží na vás jestli chcete, aby byl váš mobil buď přírodního či konstruktivního charakteru. Východiskem jsou díla kinetického umění. Hodnocení vychází ze splnění zadání (vyjádřit pohyb) a z invenčního řešení.

Výtvarný problém: *vyjádření pohybu v trojrozměrném výtvarném díle*

Technika: asambláž

Pomůcky: papír, tužka, bambusové tyče, PET lahve, provázky, přírodniny a různobarevné lepicí pásy

Přidaná hodnota: Osobním přínosem je objevení nových možností výtvarné tvorby, které přináší princip pohybu. Ten totiž aktivizuje tvůrce i diváka. Děti si

rozvíjejí jak výtvarné, tak i logické myšlení. Uvědomí si přirozenost analogie mezi technicky vyspělou vědou a estetikou strojovosti v umění. Všechny oblasti kultury jsou podmíněné dobovým pokrokem. Techničnost by sice umění měla přibližovat současným generacím, paradoxně je tomu naopak.

#### Popis a reflexe vyučovací jednotky:

Výtvarný úkol na téma *mobil* čili *kinetický objekt* jsem zařadila do oddílu *funkce*, protože s funkcí, ať už je jakkoli absurdní, počítá. Na rozdíl od ready made, které staví užitékové produkty mimo jejich užítkovost, kinetický objekt ukazuje postup opačný, umělecké dílo totiž klade do kontextu funkce. Tuto „funkci“ však nemůžeme vnímat v běžném slova smyslu tak, jak ji prezentují průmyslové stroje či produkty užitého umění. *Kinetický objekt* neboli *mobil* neslouží k praktickému účelu, jeho jediným úkolem je, jak napovídají oba názvy, „hýbat se“.

Široká škála těchto objektů nabízí různé druhy pohybu. Některé z nich předstírají autentické stroje, ve skutečnosti jsou však disfunkční, pohybují se absurdně a vydávají podivné zvuky (Tinguelyho *absurdní stroje*). Některé se dokonce uvedením do chodu samy zničí, nejen že neslouží k ničemu, ale při prvním zapnutí se rozpadnou (Tinguely: *Pocta New Yorku*). Jiné se pohybují, aby umožnily divákovi shlédnout nekonečnou tvarovou variabilitu své konstrukce i pocítit dojmy synestetického charakteru (Schöfferova *kinetická představení*). Další zas jen rovnovážně balancují v prostoru díky dokonale vyvážené konstrukci. Ty se uvedením do pohybu rozhoupají a postupně vrátí do původní pozice (Calder). Některé jen vytvářejí iluzi pohybu díky změně úhlu pohledu diváka procházejícího místností (*Kontinuální mobil* Julia Le Parca).

Studenti dostanou k dispozici bambusové tyče, PET lahve, provázky, přírodniny a různobarevné lepicí pásky. Každý si vybere materiál, se kterým chce pracovat, zkouší jeho tvárné možnosti a načrtne si návrh *mobilu*. Radím jim, aby si konstrukci objektu udělali z bambusových tyčí a následně využili možnosti strukturace celku množstvím drobných částí, například zavěšenými víčky od PET lahví. Tato možnost však zaujala jen jednoho z nejmladších, 12 letého chlapce. Pro nedostatek času, technickou obtížnost a následnou absenci chlapce nebyl jeho *mobil* dokončen. Skutečnost, že si tuto „víčkovou“ variantu nevybrali i ostatní mě překvapila – naplánovala jsem ji totiž jako společný postup. Zaskočila mě také variabilita přístupů jednotlivých autorů. Některé objekty byly spíše konstruktivního charakteru a využívaly jen lineární síť ze svazovaných bambusů, případně ji obohatili o „funkční“ prvek

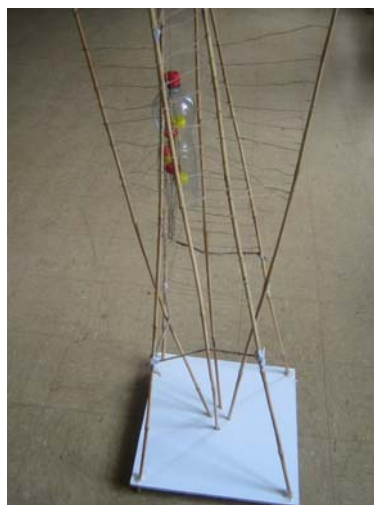
(větrník). Toto technicistní řešení preferovali chlapci. Ocenila jsem jeho inspirativnost. Dívky, které byly o něco mladší, k úkolu přistupovali spíše z výtvarného hlediska. Zajímala je hlavně vizualita nespoutaná přísným racionálním řádem. Jejich bambusové konstrukce byly nepravidelné. Zavěsily na ně různorodé materiály jako peříčka, provázky, barevná PET-víčka a korálky. Jako zajímavé řešení jsem vyhodnotila konstrukci pravidelně omotanou provázkem, v jejímž vnitřním prostoru byla zavěšena PET lahev s řadou barevných plastových víček.

Při celkovém zhodnocení úkolu mě mile překvapila různorodost jednotlivých řešení, jejich originalita a inspirativnost. V podstatě všichni splnili zadání vyjádřit pohyb, ať autentický či vizuální - rytmus zmnožených bambusových tyčí totiž implikuje představu pohybu. Původně jsem práci připravila jako skupinovou, ale všichni si chtěli vymyslet a vytvořit svůj vlastní objekt. Tato odchylka od plánu byla nakonec ku prospěchu, jinak by nevzniklo toto množství osobitých objektů. Individuální práce přinesla své plody. S výsledkem jsem spokojená. Studenty také zaujala netypičnost i trojrozměrnost úkolu.

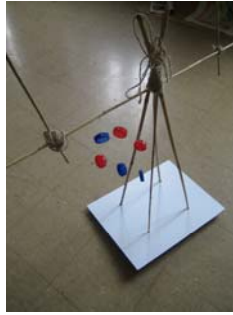
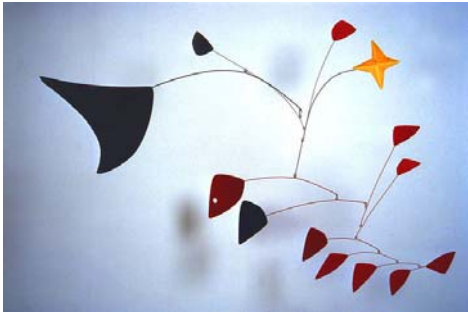
*Motivační materiály konfrontované s výtvary z praxí:*



*N. Schöffer: Chronos 8*



*L. Whitaker: The Twister Star Huge*



A. Calder: Mobile

## Plošná razidla (dekor plošný)

Typ a stupeň školy: 1. ročník ZUŠ

Věk: 8 let, skupina 15 žáků

Hodinová dotace: 2

Cíl: Žáci si pomocí techniky razidel a jejího sklonu k stereotypnímu opakování uvědomují odlišnosti specifik volného a užitého umění. Prostřednictvím zvládnutí pravidel ornamentu si děti rozvíjí nejen výtvarné, ale i logické myšlení. Jsou schopni vysvětlit, co je to ornament a odlišit ho od prostého dekoru.

Vzdělávací motiv: Ornament se svou tendencí k důslednému řádu a ambicí „zdobit“ vyděluje z volného umění. Je typický pro užité umění, kde má své opodstatnění. Ve volné malbě působí rušivě. Proto je nutné rozlišovat mezi působnostmi volné i užitě tvorby, každá má totiž odlišné funkce a cíle.

Motivace: motivační ukázky ornamentů

Zadání: Pomocí otisků různých věcí do měkké lepenky si vytvořte matrice s dekorativním motivem. Tiskněte je vedle sebe, tak aby vznikl ornament. Měli byste využít symetrii (stejnostrannost) a geometrický řád vzoru, neboť to je pro ornament nejvýznačnější.

Výtvarný problém: Vytvoření razidel, které je v určitém miniřádu, a ze společného umístění razítek vznikají různé projevy řádu a chaosu (dekor v ploše)

Technika: výroba razítek a jejich tisknutí

Pomůcky: Papíry, barvy, materiál na výrobu tiskových maticí

Přidaná hodnota: Osobním přínosem žáků je dovednost práce s ornamentem a schopnost zařadit ho do oblasti užitého umění.

Popis a reflexe vyučovací jednotky:

Problematika tvaru je v této vyučovací jednotce trochu posunuta. Jde tu o princip opakování tvaru v ploše. V rámci tohoto opakování vzniká napětí řádu a chaosu. Chaos se uplatňuje při nerespektování daného pořádku, striktní řád se zas naplňuje v podobě ornamentu. My se budeme pohybovat na rozmezí mezi řádem a chaosem. Striktní řád by u techniky razítek působil příliš mechanicky.

Víte, co je to ornament a jak vzniká? Je to ozdobný prvek vznikající pravidelným opakováním vzoru. Je pro něj důležitá rytmičnost a symetrie. Je tedy založen na principu řádu. Technika razítek přímo vybízí k realizaci ornamentu, ale na druhou stranu skýtá nebezpečí stereotypu. Razítka totiž oproti ruční kresbě a malbě neposkytují dostatečnou možnost výrazu - jsou to otisky jedné matrice. Mohou působit jako agresivní element, který se vbourává do formátu papíru a vtiskuje mu svůj vlastní řád.

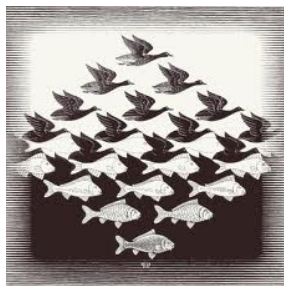
Po úvodní diskuzi o problematice ornamentu, řádu a chaosu jim zadám první úkol. Děti si vytvoří razítka z měkké lepenky, do níž otiskují hroty tužek, přírodniny a jiné drobné věci. Vznikne tak motiv, z kterého se opakováním stane ornament. Děti si zkoušejí tisknout své matrice na papír A3 tak, aby vytvořily ornament. Jako motivační materiály poslouží ukázky vzorů z užitého umění, protože pro něj je ornament příznačný. Podněcuji je, aby si všímaly zákonitostí opakování motivu. Často jde o geometrický i symetrický řád vytvářející abstraktní obrazce – linie, čtverce, klikatice, voluty atd.

Výsledné práce jsou rozdílné. Někdy se děti plně držely striktního řádu a vytvářely osově symetrické kompozice na délku či na úhlopříčku, jindy se v rámci celkového řádu odchýlily k chaosu. Tak vznikl například gestický „ornament“ z rytmicky překrývaných slabých otisků matrice, který výrazně připomíná uvolněné tahy prstem. Tady by bylo podnětné nechat je také pracovat přímo rukama a pak výsledek konfrontovat s výsledky razítek. Ukázalo by se, že řád je možné nalézt i v rámci chaosu. Přestože na první pohled zmatený potisk posledního obrázku vyhlíží jako projev absolutního chaosu, nacházíme v něm i zřetelné stopy řádu.

Návrh této vyučovací jednotky se osvědčil pro skupinu dětí nízkého věku. Technika razítek vyhovuje svou jednoduchostí a snadností práce. Děti bavilo jak vytváření matric, tak i experimenty s různobarevným tiskem. I když některé práce tvrdošíjně popíraly zadání, většina dětí pochopila, specifika ornamentu.



*Motivační materiály na ornament:*



M. C. Escher

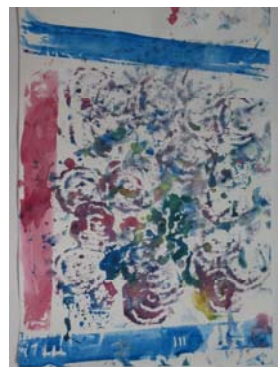


Kolářová: Vzorník



Basmala, ababské písmo jako ornament

*Praxe:*



## **Jak jsme s čarodějnicí vařili lektvar**

Typ a stupeň školy: 3. ročník ZUŠ

Věk: 11 let, skupina 15 žáků

Hodinová dotace: 1

Cíl: Žák je schopen barevně i motivicky pojednat prostorový tvar, a přitom prvoplánově nepodlehnout pravidlům jeho obvyklé vizuality. Rozvíjí si malířský smysl pro barvu.

Vzdělávací motiv: Plastové láhve nejsou přirozeným předmětem, ale umělým odpadem lidstva. Ani výtvarná tvorba to s nimi nemá lehké, ne vždy dokáže z jejich nevýtvarnosti vytěžit výtvarné. V každém případě upozorní na jejich nadměrný výskyt a na nutnost recyklace.

Motivace: pohádka o čarodějnicí vařící lektvar, ukázky prací umělců popírajících tvar a funkci předmětu.

Zadání: „Uvařte“ vlastní čarodějný lektvar tak, že pomalujete plastové PET lahve. Použijte k tomu temperové barvy a nenechte se svazovat zákonitostmi lahví. Nechci žádné malované etikety, ani jejich náznaky. Pomalujte volně celou láhev.

Výtvarný problém: *Popření tvaru a funkce předmětu (dekor v prostoru)*

Technika: malování na PET lahve

Pomůcky: PET lahve, temperové barvy, štětce

Přidaná hodnota: I z nevýtvarného materiálu lze vytěžit maximum. Pokud však jde o plastový odpad, měli bychom být ostražití k jeho schvalování. Není možné všechny PET lahve přetvořit na umění

Popis a reflexe vyučovací jednotky:

K výtvarné tvorbě jsem zvolila PET lahve, které v obrovském množství zamořují naši planetu, na smetištích jsou z nich celá pohoří. Umíte si představit takové množství lahví? Byli jste někdy na skládce? Třídíte odpad? S odpadem bychom měli něco dělat, poctivě ho třídit a recyklovat. Lze ho využít k výtvarné tvorbě, která pak buď adoruje plast, a nebo reflektuje ekologické otázky.

PET lahve jsem vybrala k tvorbě, abychom narušili jejich původní tvar i funkci, abychom je barbarsky pomalovali bez ohledu na pravidla umístění etiket. Jako výtvarná motivace nám poslouží příběh vaření čarodějnického lektvaru. Ten divoce bublá a popírá tvar láhve. Výrazné a proměnlivé barvy dávají tušit o zázračnosti tekutiny. Vyprávím přitom dětem pohádku o tom, jak čarodějnice vaří lektvar. Děti míchají barvy a každý „vaří“ svůj kouzelný nápoj, který zpátky promění zakletou princeznu či prince do lidské podoby, může také fungovat jako zázračný lék či živá voda.

Pomalované láhve vyjadřují značnou míru malířské svobody. Některé jsou ryze nepředmětné, do jiných se dostaly figurální prvky (do lahve zakletá princezna), se kterými jsem původně nepočítala. Ty nepředmětné vyšly zpravidla lépe, děti se u nich víc malířsky vyřádily.

*Motivační materiály k výtvarnému problému Popření tvaru a funkce předmětu:*



F. Skála: *Manekýn I a II*, 2003



F. Skála: *Božské substance*, 2001



P. Nikl

**Praxe:**



## **Sbírka věcí**

Typ a stupeň školy: 3. ročník ZUŠ

Věk: 11 let, skupina 15 žáků

Hodinová dotace: 2

Cíl: *Rozvoj výtvarné citlivosti vzhledem ke kompozici a barevnosti. Žáci se učí pracovat s daným formátem, vhodně ho rozvrhnout a zaplnit. Upevňují si pozitivní vztah k věcem.*

Vzdělávací motiv: Vytvářet sbírky je pro člověka přirozené. Tak jak se v průběhu tisíciletí zvyšovala jeho inteligence, začleňoval do svého života stále více předmětů, které mu pomáhaly ve snadnějším přežití. Dnes se touha sbírat věci projevuje například v muzeích, galeriích, archivech, aukcích i osobních sbírkách známek, odznaků, pivních podtáček či kuriózních samorostů.

Motivace: vyprávění o sbírkách různých druhů věcí, ukázky z umění (Kolářová, Kolář, Arman, Nikl, Skála) a četba z *Kouzelné baterky*.

Zadání: Nakreslete suchými křídami sbírku věcí, jež máte u sebe – v kapsách či v tašce. Kresba by měla být uvolněná a klást důraz na výtvarné rozmístění na ploše papíru i na barevné řešení. Cílem není studijní kresba.

Výtvarný problém: *kompoziční pojednání plochy papíru*

Technika: kresba suchými křídami

Pomůcky: věci, suché křídly a papíry A3

Přidaná hodnota: Žák si prohlubuje vztah k věcem, vnímá je jako hodnotné a má touhu je poznávat i sbírat. Nahlíží touhu vytvářet sbírky jako obecně lidskou. Ve věcech nachází výtvarné kvality.

Popis a reflexe vyučovací jednotky:

Žijeme ve světě spolu s množstvím nejrůznějších věcí. Věci nás obklopují doma, v práci, ve škole, v obchodě. Některé si dokonce nosíme s sebou. Z jiných si vytváříme sbírky, například z kamínků, ze známek, z hraček, hrnečků či kuliček. Sbíráte také něco? O jaký druh věcí jde a kolik toho už máte? Proč jste začali sbírat? Protože se vám líbí věci, které sbíráte, nebo se vám prostě líbí být sběratelem a zasvěceně diskutovat s ostatními sběrateli o svých nových přírůstcích? V jistém smyslu můžeme považovat za sbírku i souhrn věcí, které s sebou nosíme. V dámské kabelce nalézáme sbírku šminek, v brašně řemeslníka to je zas sbírka náradí, v kapsách dětí nalézáme sbírky kuliček, provázků, žvýkaček a dalších zajímavých věcí. Zkuste sáhnout do kapes a do svých tašek, určitě objevíte svou vlastní sbírku.

Na papír A3 suchými křídami nakreslete svou sbírku. Vaše kresba může být uvolněná, nejde o to vytvořit realistickou kopii. Zapojte fantazii a inspirujte se knížkou, z které vám budu číst. Je to *Kouzelná baterka* od Olgy černé s kolážovými ilustracemi Michaely Kukovičové. V jejích příbězích předměty mluví a jednají jako lidé. Na kresbu máte hodinu času. Pak si budeme povídat o vašich sbírkách.

Při realizaci hodiny jsem narazila na to, že děti nebyly spokojeny s věcmi, které měly u sebe. Chtěly kreslit hračky a různé panáčky s kýčovitými očima. Příště by bylo lepší říct jim, aby si přinesli několik zajímavých obyčejných předmětů, případně svou domácí sbírku věcí, pokud nějakou mají. Neřekla bych jim, co přímo s nimi budeme dělat, aby druh přinesených věcí nevybírali podle jasného záměru a aby zůstala určitá míra nehledanosti a náhody. Některé práce se přesto výtvarně povedly.

*Motivační materiály: Sběrka předmětů*



*B. Kolářová: Vzorník pro Kleopatra*



*F. Skála: Rockové pomůcky*



*Arman: Untitled*



Praxe:



###

## Návrhy dalších nerealizovaných jednotek

### Hmatový objekt

Typ a stupeň školy: 7. třída s rozšířenou výtvarnou výchovou, ZŠ

Věk: 14 let, skupina 15 žáků

Hodinová dotace: 2

Cíl: Rozvoj citlivého vnímání světa především prostřednictvím hmatu. Uvědomění si blízkého vztahu člověka k předmětnému světu, k hmotě, z níž jsou věci udělány.

Vzdělávací motiv: hmat je obecně lidský způsob vztahování se ke světu, umožňuje nám, poznávat ho.

Motivace: vlastní haptický zážitek a příklady materiálového přístupu z dějin umění studenty motivuje k vlastní materiálové tvorbě.

Zadání: Poskládejte či slepte vlastní objekt, který bude určen pro hmatový zážitek. Využijte k tomu různých materiálů podle toho, jaké chcete vyvolat pocity. V průběhu tvorby ověřujte se zavřenýma očima účinnosti objektu.

Výtvarný problém: *konfrontace vizuálního a haptického; jak se hmatovost projevuje ve vizuální struktuře výtvarného díla*

Technika: asambláž

Pomůcky: vata, papír, textilie, pytlovina, plech, drát, provázky, kousky dřeva

Přidaná hodnota: Hmat je stejně důležitý smysl jako zrak. Právě on se nejmarkantněji podílí na zdravém uvědomění si naší tělesnosti. Jeho prostřednictvím jsme se v nejútlejším věku vztahovali ke světu, ale postupem času jsme na něj zapomněli. Jím poznáváme nejen svět, ale i sebe samé.

Předpokládaný průběh vyučovací jednotky:

Žáci sedí v kruhu. Požádám je, aby si zavázali oči a v průběhu úkolu nemluvili. Každý z nich si vylosuje jeden předmět s výraznou materiálovou strukturou z krabice, kterou jim podám. Nechám je, aby si předmět v tichosti ohmatali a aby vnímali jeho strukturu, zda je měkký či tvrdý, teplý či studený, pevný či křehký. Vyzvu je, aby přemýšleli nad tím, čím vším by předmět mohl být, a jaké představy a slova se jim vybavují. Obejdu je s krabicí, aby věci zase vrátili a vyzvu je, aby si sundali šátek z očí. Nyní přichází fáze, kdy mají za úkol na papír sepsat deset asociací, které je při hmatovém kontaktu s věcí napadly. Můžou to být jakákoli slova, nejčastěji se objevují podstatná a přídavná jména. Každý má postupně přečíst své asociace skupině, vyprávět o svém hmatovém zážitku, o tom, jaké pocity prožíval. Jeho zážitky konfrontují ostatní ze skupiny. Mluvíme o důležitosti hmatu k poznávání světa. Když jsme byli ještě malí, byl to pro nás nejdůležitější způsob vztahování se ke světu. Jenže s dospíváním jsme začali přikládat větší důležitost zraku a na hmat jsme zcela zapomněli.

Na předchozí rozehrávací cvičení, které motivovalo k prožívání hmatových událostí, navazuje uvědomělejší tvorba vlastního *hmatového objektu*. Při navrhování je navedu k tomu, aby uvažovali o vlastnostech různých materiálů a o příjemných či nepříjemných pocitech, které vzbuzují. Každý student by si měl určit, jaké dojmy bude vyvolávat jeho výtvar. Podle toho si také zvolí materiál - k dispozici je široká škála materiálů: vata, provázky, textilie, papír, kartón, dřevo, drát, plech, kámen, které mohou svazovat provázkem nebo lepit. Vyzvu je, aby také uvažovali o zajímavém tvarovém řešení, aby objekt vypadal i výtvarně. Mezi

tím je motivuji vyprávěním o výrazovém potenciálu materiálů a ukazují jim příklady z umění (J. Skála, P. Nikl, A. Šimotová, E. Kmentová, Z. Beran, K. Nepraš). Náčrty se studenty prokonzultují, případně jim poradím vhodnější řešení. Každý z nich by měl v průběhu tvorby hmatového objektu zkoušet jeho účinnost, zavřít oči, ohmatat ho a ozřejmit si, jestli skutečně působí zamýšleným způsobem. Na konci hodiny spojíme několik lavic a vystavíme tam všechny objekty. Studenti si zavážou oči a každý si poslepu vybere jeden objekt, ohmatává ho a sděluje skupině, jak na něj působí, jaké pocity u něj vyvolává. Tím se prověří, zda jsou objekty opravdu účinné. Spolu s výtvarnou zajímavostí je pak účinná hmatovost hlavním hlediskem hodnocení.

## **Materiálová socha**

Typ a stupeň školy: 1. ročník II. stupně ZUŠ

Věk: 18 let, skupina 10 žáků

Hodinová dotace: 2

Cíl: *Studenti si rozvinou schopnost citlivě zacházet s jednotlivými materiály vzhledem k jejich přirozeným kvalitám. Naučí se je vhodně tvarovat a kombinovat tak, aby docílili výtvarného výrazu. Jsou schopni pracovat s trojrozměrným médiem sochy a vztahovat se tak k okolnímu prostoru.*

Vzdělávací motiv: Při procesu tvorby si studenti uvědomují, že umění využívá tytéž abstraktní a geometrické struktury, jaké nacházíme i v přírodě, společnosti a vědě. Ozřejmí si důležitost vztahu člověka k materiálním aspektům hmotného světa a přirozenost vyjadřovat se prostřednictvím hmatu v hmotě. Člověk je bytost tělesně určená.

Motivace: příklady z dějin umění (Tatlinovy protireliéfy, Schwittersova Merzbau, Césarovy komprese, papírové objekty Kmentové), z přírody (abstraktní principy přírodnin) a z vědy (fotografie pod mikroskopem)

Zadání: Vytvořte abstraktní sochu skládáním, mačkáním, lepením nebo ohýbáním jednoho či více materiálů. Tato socha nebude zobrazovat skutečné věci a lidi, ale bude mít charakter struktury (uspořádání částí v celek, např. opakování některého prvku). Můžete se však inspirovat zákonitostmi z přírody (princip spirálovitého růstu, opakování, symetrie) či vědy (molekula, fotografie

mikrostruktur), ty mají také abstraktní charakter. Tvar sochy by měl vycházet z vlastností použitého materiálu (papír se trhá, mačká, přehýbá a kroutí do měkkých tvarů). Celek sochy by měl být citlivě výtvarně komponován.

Výtvarný problém: *charakter materiálu určuje tvar sochy; konfrontace abstraktního řádu (geometrického či organického) a surovosti materiálů; princip struktury*

Technika: asambláž

Pomůcky: papír, textilie, plech, drát, provázky, kousky dřeva

Přidaná hodnota: Studenti získávají schopnost zacházet s materiály výtvarně. Každý materiál vyžaduje jiný způsob zacházení, proto je nutné poznávat jeho fyzické i fyzikální kvality hmatovým prožitkem. Tím se rozvíjejí nejen vědomí tělesnosti, které bylo kdysi pro člověka primární a spojovalo ho s přírodou, ale i přirozená citlivost vztahování se ke svému životnímu prostředí.

Předpokládaný průběh vyučovací jednotky:

Hodinu začnu tím, že žákům ukážu motivační materiály - fotografie nejružnějších nepředmětných sochařských prací, které vznikly tvarováním na základě rozvíjení přirozených možností materiálů (Tatlinovy protireliéfy, Schwittersovu Merzbau, papírové objekty Kmentové). Tyto ukázky by měly být abstraktní, aby žáci nesklouzávali k přílišné popisnosti a iluzivnímu zobrazení. Vysvětlím jim, že nechci, aby skládali, montovali či lepili nějaký konkrétní předmět či postavu, že jejich socha nemá zobrazovat skutečnost. Mají vyzkoušet, co se dá dělat s konkrétním materiálem, jak se dá tvarovat, a na základě tohoto zjištění vymyslet nějakou vlastní strukturu (např. mřížka z latí, letokruhy z vrstveného papíru, zvlněné linie drátů).

Druhým motivačním východiskem mohou být ukázky abstraktních principů v přírodě – přírodniny, molekuly, mikroskopické fotografie -, kterými se žáci mohou inspirovat. Každý si vybere přírodninu nebo fotografii, která ho zaujala. Zaměří se na její strukturu a zkouší nalézt analogii ve tvarování materiálů. Nejde o to kopírovat předlohu, ale inspirovat se její strukturou a povrchem k vytvoření určitého řádu. Například ulita hlemýžďe nabízí princip spirály, molekula zas vybízí k lineární geometrické struktuře. Uspořádání šupinek v šišce reprezentuje princip opakování.

Ukážu studentům, jak se dá zacházet s jednotlivými materiály. Papír můžeme trhat, mačkat, přehýbat a kroutit, vznikají tak měkké a křehké formy. Textilie nabízí měkké a poddajné řasení. Pro nepoddajný drát či plech jsou vhodné



tvrdé a pružné formy, ohýbáme je. Kousky dřeva mají hranatý tvar, lepíme je k sobě do přímých, hranatých tvarů.

Studenti zkoušejí tvarovat materiály, na papír si načrtnou celkový návrh sochy, který s nimi prokonzultují. Při procesu tvorby si studenti ověřují své schopnosti výtvarně zacházet s materiálem, hledají ideální poměr mezi náhodou a řádem. Naučí se přistupovat k předloze jen jako k inspiračnímu východisku vlastní uvědomělé tvorby.

Hodnocení se účastní celá skupina. Každý řekne, čím práce ho nejvíce zaujala. Reflektuje, jak autor dokázal propojit inspirační východisko, možnosti materiálu a výslednou formu, zda adekvátně využil kvality zvoleného materiálu.

## **„Popelnice“**

Typ a stupeň školy: 6. ročník ZUŠ

Věk: 14 let, skupina 10 žáků

Hodinová dotace: 2

Cíl: *Žáci si rozvíjejí schopnost prostorového cítění, uvědoměle přemýšlejí o kompozici jako o syntéze komplementárních principů řádu a náhody. K výtvarné tvorbě využívají jakýkoli materiál (tedy i odpad), ve kterém objevují výtvarné kvality. Prostřednictvím tematizace odpadu se vztahují k široce kulturním i ekologickým otázkám.*

Vzdělávací motiv: Žáci si uvědomí, že žijeme v konzumní společnosti, pro níž mají věci jen užitkovou hodnotu – vyhazujeme je aniž bychom přemýšleli o nárůstu objemu skládek. Lidstvo je zahlceno odpadem. Na tyto skutečnosti reaguje jako první umění. Odvrací se od abstrakce k předmětnosti, pracuje s odpadem. I my bychom měli recyklovat „nepotřebné“ věci.

Motivace: ukázky Armanových popelnic

Zadání: Na základě ukázek Armanových popelnic a našem vyprávění o nich vytvořte vlastní *popelnici*. Máte k dispozici řadu materiálů různých druhů, jejichž výběrem budete ovlivňovat celkové kompoziční uspořádání. Vybrané materiály si zamíchejte v přípravné krabici a vysypte do druhé krabice do výšky maximálně deseti centimetrů. Vznikne tak strukturovaný trojrozměrný „obraz“, na jehož vzniku se do velké míry podílí náhoda.

Výtvarný problém: konfrontace kompozičního principu řádu a náhody, obrazové abstrakce a předmětnosti

Technika: materiálová akumulace

Pomůcky: drobné útržky materiálů různého druhu, papírky, kousky pytloviny, písek, provázky, odpadky, recyklovatelné odpadky

Přidaná hodnota: Žák se naučí hledat výtvarné kvality ve všech materiálech i oblastech. Žádná není pro výtvarné umění méněcenná. Uvědomí si, že recyklací odpadu pomůže naší planetě lépe dýchat. Při té příležitosti může vzniknout také zajímavé výtvarné dílo.

Předpokládaný průběh vyučovací jednotky:

Další vyučovací jednotkou v rámci materiálového zacházení s předmětem je provedena na téma *popelnice* čili Armanovu výtvarnou techniku specifické akumulace. Tato technika nabízí uplatnění velké míry náhody ve výtvarném díle – žáci si jistě někdy rádi odpočinou od zcela záměrné a uvědomělé tvorby. Touto cestou se jim otevírá experiment. Mají možnost tvořit, aniž by museli vymyslet tvar sami. O ten se postará převážně náhoda.

Motivuji je ukázkami Armanových *popelnic*, které přestože vznikaly stejným postupem, působí značnou dávkou originality. Vyprávím jim, že vznikly prostým vysypáním koše do průhledného akvária, a že tedy dominantní úlohu měla při procesu tvorby náhoda. Zároveň jim vysvětlím, že tato díla nejsou zcela libovolná. Umělec totiž vždy vybíral jen jistý druh odpadu, například z kuchyně, odpad od dětí, z galerie, plastový „civilizační“ odpad, smetí z ateliéru (nahromaděné tuby od barev) či od konkrétních umělců. Arman tak do jisté míry ovlivňoval podobu každé popelnice. Zároveň tímto výběrem ovlivňoval její sémantičnost.

Každý dostane k dispozici dvě větší krabice, z nichž jedna bude sloužit jako podklad asambláže, druhou použijí k přípravě materiálu. Doprostřed třídy umístím různé materiály a struktury jako papírky, noviny, útržky textilií a pytloviny, provázky, klacíky a dřívka a další drobné věci. Každý si do přípravné krabice nahází takový materiál, podle toho, jakou má představu o barevném a strukturním řešení výsledného celku. Může si vybírat předměty stejného druhu, nebo různého druhu. Použije buď papírový odpad, nebo ho kombinuje s provázky, textilií a dřívky. Vybírá věci různých velikostí, tvarů a barevných odstínů, aby byl výsledek formálně zajímavý. Pokud si někdo vybere jako materiál skutečný civilizační či recyklovatelný odpad, do popředí se dostanou i ekologické aspekty díla.

Všichni si v přípravné krabici promíchají sebraný „odpad“ a vysypou ho do druhé krabice. Upozorním je, aby zatím do výsledku nijak nezasahovali a jen se na něj dívali. Celá skupina obchází všechny práce a vyslovují se, která díla se jim líbí a proč. Poradím jim, aby přemýšleli o kompozici, o uspořádání tvarů a barev tak, jak je stvořila náhoda. Myslíte si, že by vaše *popelnice* byla dobrým obrazem, kdyby byl její obsah jen namalován na plátno? Přidali, ubrali nebo posunuli byste nějaký prvek? Nechybí vám tam hnědý čtverec či linie provázků? Přemýšlejte, co byste změnili, kdybyste mohli zasáhnout do její kompozice. Každý má možnost říci skupině, jaký zásah by provedl. Ostatní to na to reagují svým názorem, případně navrhnou jiné řešení, které jim připadá lepší.

Nakonec jim dovolím, aby každý na své popelnici provedl tři drobné zásahy - něco přidal, ubral, posunul či pozměnil. Tím dostanou možnost více autorsky vstoupit do kompozice. Některé věci opatrně přilepí či jinak zafixují, aby zůstali na svém místě. Krabice seřízneme na nízkou hloubku a přes otevřenou stranu můžeme nalepit pevnou, průhlednou fólii. Vznikne tak závěsný obraz. Skupina opět obejde výsledky a společně je hodnotí.

Na závěr každý dostane papír a má za úkol napsat krátkou úvahu na téma: *Mohla by být moje „popelnice“ vnímána jako abstraktní obraz? Podobá se mu v něčem?* Mají na to čas 15 minut. Své úvahy přečtou skupině tři dobrovolníci. Následují ukázky abstraktních obrazů, jež má skupina srovnávat s *popelnicemi*. Kromě shod (zvláště ve formální oblasti) jistě najdou i řadu rozdílů (nepředmětná malba X surová předmětnost *popelnice*)

## **Nesmyslný či záhadný objekt ze světa „za zrcadlem“**

Typ a stupeň školy: 4. – 6. ročník ZUŠ

Věk: 12 - 14 let, skupina 7 žáků různorodá věkem i vyspělostí

Hodinová dotace: 2

Cíl: Žák si uvědomuje celospolečenské utilitární vnímání věcí. Je schopen nalézat krásu i v „nefunkčním“ a výtvarně jej zpracovat. Rozvíjí si tak nejen fantazii a výtvarné citění, ale i vztah k předmětnému světu.

Vzdělávací motiv: Neutilitární a kreativní postoj k věcem je jen otázkou ochoty otevřít se neracionální hře

Motivace: F. Skála, P. Nikl, K. Kintera, J. Černický, design Committee, *Alenka v kraji divů*

Zadání: Vytvořte nesmyslný, záhadný objekt. Nesmyslným bude jen z hlediska racionálního myšlení dospělých. Ale v Alenčině světě „za zrcadlem“ je všechno trochu jinak. Tam je možné, aby věci jednali jako živé bytosti a aby svět měl svou vlastní nesmyslnou logiku. Proto se nebojte neracionálního řešení. Svůj objekt tvořte tak, aby vzbuzoval dojem záhadnosti a neurčitelnosti funkce, popřípadě pro něj vymyslete nějakou absurdní funkci. Využijte k tomu rozličných věcí a materiálů. Inspirujte se F. Skálou, P. Niklem nebo Alenkou v kraji divů.

Výtvarný problém: tvar popírá funkci předmětu

Technika: asambláž

Pomůcky: provázky, látky, dřívka, technické součástky a jiné drobné předmětnosti

Přidaná hodnota: Osobní přínos žáka spočívá v rozvoji možnosti svobodně uvažovat o věcech, hrát s nimi hru bez pravidel rozumu. Tento postoj je pro děti přirozený, ale v průběhu dospívání k němu ztrácí odvahu.

Popis a reflexe vyučovací jednotky:

Každý předmět má nějakou funkci, slouží k nějakému účelu. Hřeben slouží k česání, talíř používáme k jídlu, na židli sedíme a na televizi koukáme. Co se však stane, když předmět nemá žádnou funkci, když ho nemůžeme k ničemu použít? O takovém předmětu říkáme, že je to nesmysl. Nemá totiž žádný smysl. Také o věcech, jež mají z našeho pohledu absurdní funkci nebo jejichž funkci nemůžeme identifikovat, mluvíme jako o nesmyslech.

*Nesmyslnými či záhadnými objekty* se ve své tvorbě zabývali například Krištof Kintera a Jiří Černický. První z nich vyráběl spotřebiče, které jen spotřebovávají energii, aniž by měly nějakou funkci, a záhadný objekt *To*, jenž vypadá jako velké vejce na provázku, které bral jeho autor všude s sebou. A proč to dělal? Chtěl vytvořit svět, ve kterém je všechno tak trochu jinak, aby lidi vyvedl z běžného způsobu uvažování a otevřel je citlivému vnímání okolního světa. V tomto světě není nelogické jít na vycházku s vejcem. Druhý umělec (Černický) vytvořil záhadný objekt z kosmu. Vypadá jako hubice od vysavače nebo koště, proto ho považujeme za nesmysl. Chtěl oklamat návštěvníky výstavy, aby si mysleli, že je to skutečný objekt. I designéři někdy úmyslně vytvářejí nesmysly (Committee). I František Skála vytvářel například hudební nástroje z kousků dřeva a jiných přírodních i umělých materiálů, na něž se nedá nic zahrát. Petr Nikl, jehož

díla jste mohly vidět na výstavách Orbis Pictus a Play, vytváří nejrůznější objekty, na které můžeme hrát nebo se kterými si můžeme hrát, i když nemají žádný racionální úkol. Prostě se nesmyslně pohybují. Nikl si také nasazuje nesmyslné masky při koncertech.

Zkuste přemýšlet, jak by měl vypadat takový typický nesmysl, aby byl co nejnesmyslnější. Vytvořte *nesmysl*. Avšak i takový nesmysl může mít nějaký „smysl“. Zkuste vymyslet pro váš nesmysl nějakou bizarní či absurdní funkci (podobně jako Committee). Můžete vytvořit samostatný objekt, nebo nějakou nesmyslnou věc, kterou si člověk na sebe přiváže. K dispozici máte nejrůznější věci a materiály, které můžete svazovat nebo k sobě lepit. Svému objektu vymyslete nějakou nesmyslnou funkci. Inspirujte se hlavně tvorbou Františka Skály a Petra Nikla, jejich díla jsou výjimečně výtvarná.

Po dokončení objektu každý sepíše na papír krátkou úvahu, k čemu jeho „nesmysl“ slouží, a připojí jeho malou kresbičku. Několik dobrovolníků to přečte skupině. Papíry si vyberu. Hodnocení vychází ze zvládnutí tématu a z výtvarnosti výsledku.

###

## 9. Použitá literatura

- Dějiny českého výtvarného umění IV / 1, 2 1890 – 1938.* Praha: Academia, 1998. ISBN 80-200-0630-3
- Dějiny českého výtvarného umění V / 1939 – 1958.* Praha: Academia, 2005. ISBN 80-200-1390-3
- Dějiny českého výtvarného umění VI / 1, 2 1958 – 2000.* Praha: Academia, 2007. ISBN 80-200-1489-6
- FAIRS, F.; *Design 21. století.* Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-970-2
- FOSTER, H. – KRAUSSOVÁ, R. – BOIS, Y. A. – BUCHLOH, B. H. D.; *Umění po roce 1900.* Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-952-8
- GRÖGEROVÁ, B. a kol.; *Akce - slovo - pohyb - prostor: experimenty v umění šedesátých let* (ed. Kat. Vít Havránek). Praha: GhmP, 1999. ISBN 80-7010-074-5
- HIRŠAL, J. - GRÖGEROVÁ, B. (ed.); *Vrh kostek: česká experimentální poezie.* Praha: Torst, 1993
- CHALUPECKÝ, J.; *Nové umění v Čechách.* 1. Vydání Jinočany: H + H, 1994. ISBN 80-85787-81-4
- CHALUPECKÝ, J.; *Úděl umělce. Duchampovské meditace.* Praha: Torst, 1998. ISBN 80-7215-050-2
- LUCIE-SMITH, E.; *Art today. Současné světové umění.* Praha: Slovart, 1996. ISBN 80-85871-97-1
- MAGID, V.; Černického věci. *Ateliér.* 2010, roč.23, č.21., s. 2. ISSN 1210-5236
- McLUHAN, M.; *Jak rozumět médiím.* Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0296-2
- PACHMANOVÁ, M. (ed.); *Design: aktualita nebo věčnost? Antologie textů k teorii a dějinám designu.* Praha: VŠUP v Praze, 2005. ISBN 80-86863-05-0
- REZEK, P.; *K teorii platičnosti.* Praha: Triáda, 2004. ISBN 80-86138-53-4
- REZEK, P.; *Tělo, věc a skutečnost v současném umění.* Praha: Jazzová sekce, 1982. ISBN neuvedeno
- ROESELOVÁ, V.; *Techniky ve výtvarné výchově.* Praha: Sarah, 1996. ISBN 80-902267-1-X
- RUHLBERG, K a kol.; *Umění 20. století.* Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209-521-8
- Umění instalace. *Výtvarné umění.* 1994, roč. 18, č. 4. ISSN 0862-9927
- WEBSTER, G.: The Reception of The Merzbau. In sborník příspěvků: *Symposions Kurt Schwitters und die Avantgarde*, 29.06. - 01.07. 2007 [online]. Sprengel Museum Hannover. Dostupné na <[http://www.sprengel-museum.de/bilderarchiv/sprengel\\_deutsch/downloaddokumente/pdf/ks2007\\_the\\_reception\\_of\\_the\\_merzbau.pdf?PHPSESSID=380d21a6060e339457c1ed7321c3ad98](http://www.sprengel-museum.de/bilderarchiv/sprengel_deutsch/downloaddokumente/pdf/ks2007_the_reception_of_the_merzbau.pdf?PHPSESSID=380d21a6060e339457c1ed7321c3ad98)>

ZHOŘ, I.; *Hledání tvaru: čtení o moderním sochařství s historickým prologem*. Praha: Mladá fronta, 1967. VK C 63 911

ZHOŘ, I.; *Proměny soudobého výtvarného umění*. Praha: SPN, 1992. ISBN 80-04-25555-8

## 10. Rejstřík obrázků

1. *M. Duchamp: Studánka (1917)*  
< [http://sherise.files.wordpress.com/2009/11/duchamp\\_fountain.jpg](http://sherise.files.wordpress.com/2009/11/duchamp_fountain.jpg) >
2. *Formafantasma: Set in concrete (2008)*  
< <http://www.flickr.com/photos/38071234@N05/3504916571/> >
3. *M. Velčovský: Pure (2000)*  
< <http://www.czech100.com/?lang=en&page=icons&id=84> >
4. *M. Knížák: Prostředí na dvoře činžovního domu (1963)* In GRÖGEROVÁ, B. a kol.; *Akce - slovo - pohyb - prostor: experimenty v umění šedesátých let* (ed. Kat. Vít Havránek). Praha: GhmP, 1999, s. 29. ISBN 80-7010-074-5
5. *J. Koons: Three ball 50/50 Tank (1985)*  
< <http://maxstarkenburg.com/photos/nyc2006/moma/jeff-koons-3-balls.jpg> >
6. *H. Steinbach: Global proportions (2007)*  
< <http://www.artnet.com/artwork/425313176/139120/global-proportions.html> >
7. *M. Oppenheim: Snídaně v kožešinách (1936)*  
< <http://www.hawaii.edu/lruby/art400/OBJECT.GIF> >
8. *Man Ray: Hádanka Isidora Ducasse (1920)*  
<<http://www.lpg.musin.de/kusem/lk/gym8/su40/objre.htm>>
9. *Roos Van De Velde: Egg cup*  
< <http://www.pragueout.cz/umeni/articles/je-suis-dada-4638>>
10. *M. Duchamp: Mile of String (1942)*  
< <http://www.abdn.ac.uk/french/duchamp.shtml> >
11. *Fashion Architecture Taste: 1.51 Miles of String, Selfridges department store in London (2007)* <<http://www.dezeen.com/2007/03/30/fat-at-selfridges/>>
12. *R. Sachs: window display at Selfridges department store in London (2007)*  
<<http://www.dezeen.com/2007/03/25/rolf-sachs-at-selfridges/>>
13. *Man Ray: Emak Bakia (1926)* In RUHLBERG, K a kol.; *Umění 20. století*. Praha: Slovart, 2004, s. 460. ISBN 80-7209-521-8
14. *Man Ray: Kiki Violon d'Ingres (1924)* <<http://www.paladix.cz/gallery.php?ido=15860>>
15. *M. Knížák: Magic Stick, z cyklu Relikvie (1980)* In *Umění instalace. Výtvarné umění*. 1994, roč. 18, č. 4, s. 37. ISSN 0862-9927
16. *Duchamp: Sušák na lahve (1936)*  
<[http://www.shafe.co.uk/art/Marcel\\_Duchamp-\\_Bottle\\_Rack\\_\(1914\)-.asp](http://www.shafe.co.uk/art/Marcel_Duchamp-_Bottle_Rack_(1914)-.asp)>
17. *M. Horák: Vánoční stromček (2006)*  
< <http://www.reflex.cz/clanek/stary-reflex-tema-reflexu/27352/duchampuv-ohen.html> >

18. E. Sottsass: *příborník Casablanca (1981)* <<http://www.design.tv.it/tag/napoli/>>
19. D. Lang: *Fontána (2006)* <<http://artlist.cz/index.php?id=3368>>
20. D. Lang: *Fontána (2006)* – detail <<http://artlist.cz/index.php?id=3368>>
21. M. Duchamp: *Proč nekýchat, Rose Sélavy? (1921)*  
<[http://www.toutfait.com/unmaking\\_the\\_museum/why%20not%20sneeze.html](http://www.toutfait.com/unmaking_the_museum/why%20not%20sneeze.html)>
22. S. Lachaert & L. d'Hanis: *Cukřenka z pravého stříbra*  
<<http://www.designmagazin.cz/produkty/347-cukrenka-jako-klicka-vzdava-hold-ready-made.html>>
23. T. Hlavina: *Štafle (1999)*  
< <http://www.ad-astra.cz/fotogal/hlavina/step.jpg> >
24. *Design Front: Branch table (2003)* In FAIRS, F.; *Design 21. století*. Praha: Slovart, 2007, s. 147. ISBN 978-80-7209-970-2
25. A. Boetti: *Ladder and chair (1966)*  
<<http://www.designboom.com/history/stilllife.html>>
26. J. Kosuth: *Jedna a tři židle (1965)* <<http://www.designboom.com/history/stilllife.html>>
27. J. Bey: *Tree trunk bench (1999)* In FAIRS, F.; *Design 21. století*. Praha: Slovart, 2007, s. 162. ISBN 978-80-7209-970-2
28. M. Jetelová: *Židle v množném čísle* In CHALUPECKÝ, J.; *Nové umění v Čechách*. 1. Vydání Jinočany: H + H, 1994. ISBN 80-85787-81-4
29. C. Oldenburg *Knife Ship (1985)*, Museum of Contemporary Art Los Angeles  
<<http://jamesbrantley.net/5.22%20oldenburg.jpg>>
30. C. Oldenburg *Knife Ship (1985)*, performance *Il Corso del Coltello*, Arsenale, Venice, Italy, September 1985 <<http://www.oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/knifeshipone-05.htm>>
31. J. Johns: *Painted bronze (1960)* <<http://www.artchive.com/artchive/J/johns/ale.jpg.html>>
32. M. Velčovský: *Tray (2001)*  
<<http://www.qubus.cz/2005/products.php?categoryID=1&productID=100&offset=>>
33. K. Schwitters: *Hvězdy (1920)*  
<[http://www.artchive.com/artchive/S/schwitters/star\\_picture.jpg.html](http://www.artchive.com/artchive/S/schwitters/star_picture.jpg.html)>
34. D. Spoerri: *Krásné jako šicí stroj na operačním stole (1966)*  
<<http://udu.ff.cuni.cz/soubory/galerie/Klimesova%20Evropa%20mal/slides/1966%20Daniel%20Spoerri%20-%20Krasne%20jako%20sici%20stroj%20na%20operacnim%20stole.html>>
35. V. Tatlin: *Rohový reliéf (1915)* In FOSTER, H. – KRAUSSOVÁ, R. – BOIS, Y. A. – BUCHLOH, B. H. D.; *Umění po roce 1900*. Praha: Slovart, 2007, s. 127. ISBN 978-80-7209-952-8
36. K. Schwitters: *Merzbau Hannover (1933)*  
<[http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/07autumn/images/orchard\\_fig1b.jpg](http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/07autumn/images/orchard_fig1b.jpg)>



37. K. Schwitters: *Merz-column* (1923) In FOSTER, H. – KRAUSSOVÁ, R. – BOIS, Y. A. – BUCHLOH, B. H. D.; *Umění po roce 1900*. Praha: Slovart, 2007, s. 211. ISBN 978-80-7209-952-8
38. Arman: *Household trash in a glass box* (1959)  
<<http://www.murketing.com/journal/?tag=pictures-of-stuff>>
39. César: *Compression* (1966)  
<[http://www.nationalgalleries.org/collection/online\\_az/4:322/result/0/264?initial=C&artistId=888&artistName=C%C3%A9sar%20\(Cesar%20Baldaccini\)&submit=1](http://www.nationalgalleries.org/collection/online_az/4:322/result/0/264?initial=C&artistId=888&artistName=C%C3%A9sar%20(Cesar%20Baldaccini)&submit=1)>
40. T. Remy: *Rag chair* (2009) <<http://www.droog.com/products/furniture/rag-chair/>>
41. Arman: *Navršené konve* (1961) <<http://blowfashion.lv/2619-arman/>>
42. E. Kotátková: *Uspořádání 1* (2006)  
<<http://vvp.avu.cz/inc/showbig.inc.php?obr=http://vvp.avu.cz/pub/att/autori/229/12.jpg&styl=&popisek=>>>
43. Committee: *Kebab-lamps* (2005)  
<[http://3.bp.blogspot.com/\\_ev41aXEuhE4/S\\_maZSkeUZI/AAAAAAAAAPY/wZyp\\_y0FhHk/s1600/committee-kebab-lamp.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_ev41aXEuhE4/S_maZSkeUZI/AAAAAAAAAPY/wZyp_y0FhHk/s1600/committee-kebab-lamp.jpg)>
44. S. Matta: *MAgriTTA chair* (1970) <<http://www.designboom.com/history/stilllife.html>>
45. J. Kolář: *Předmětná báseň* (1964) In GRÖGEROVÁ, B. a kol.; *Akce - slovo - pohyb - prostor: experimenty v umění šedesátých let* (ed. Kat. Vít Havránek). Praha: GhmP, 1999, s. 226. ISBN 80-7010-074-5
46. B. Kolářová: *L*, (1964) In HIRŠAL, J. - GRÖGEROVÁ, B. (ed.); *Vrh kostek: česká experimentální poezie*. Praha: Torst, 1993, s. 237
47. C. Oldenburg: *Soft Bathtub* (1966)  
< <http://updateslive.blogspot.com/2008/12/jasper-johns-at-hirshhorn-0-through-9.html> >
48. R. Sachs: *Spineless chair* (2006) <<http://www.flickr.com/photos/riahawthorn/515298737/>>
49. J. Tinguely: *Pocta New Yorku* (1960)  
<<http://www.artnet.com/Magazine/features/kuspit/kuspit3-22-6.asp>>
50. M. Duchamp: *Rotační polokoule* (1923)  
< [http://www.bc.edu/bc\\_org/avp/cas/fnart/art/20th/sculpture/duchamp01.jpg](http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/art/20th/sculpture/duchamp01.jpg)>
51. K. Kintera: *Spotřebiče* (1997) <<http://artlist.cz/index.php?id=196>>
52. S. Dalí: *Venuše Milóská se zásuvkami* (1936)  
<<http://www.flickr.com/photos/boijmans/2238930567/>>
53. K. Kintera: *To* (1996) <<http://artlist.cz/index.php?id=112>>
54. Committee: *Plastic fandangos* (2008)  
<<http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/6131/plastic-fandangos-by-committee.html>>
55. J. Černický: *Gagarinova věc* (2002) < <http://artlist.cz/index.php?id=4907>>
56. J. Černický: *Gagarinova věc* (2002)  
<<http://bydleni.centrum.cz/rady-a-navody/2010/8/13/clanky/galerie-vaclava-spaly-bude-opet-otevrena/>>

57. Yves Behar: *Voyage Chandelier* (2005) In FAIRS, F.; *Design 21. století*. Praha: Slovart, 2007, s. 206. ISBN 978-80-7209-970-2

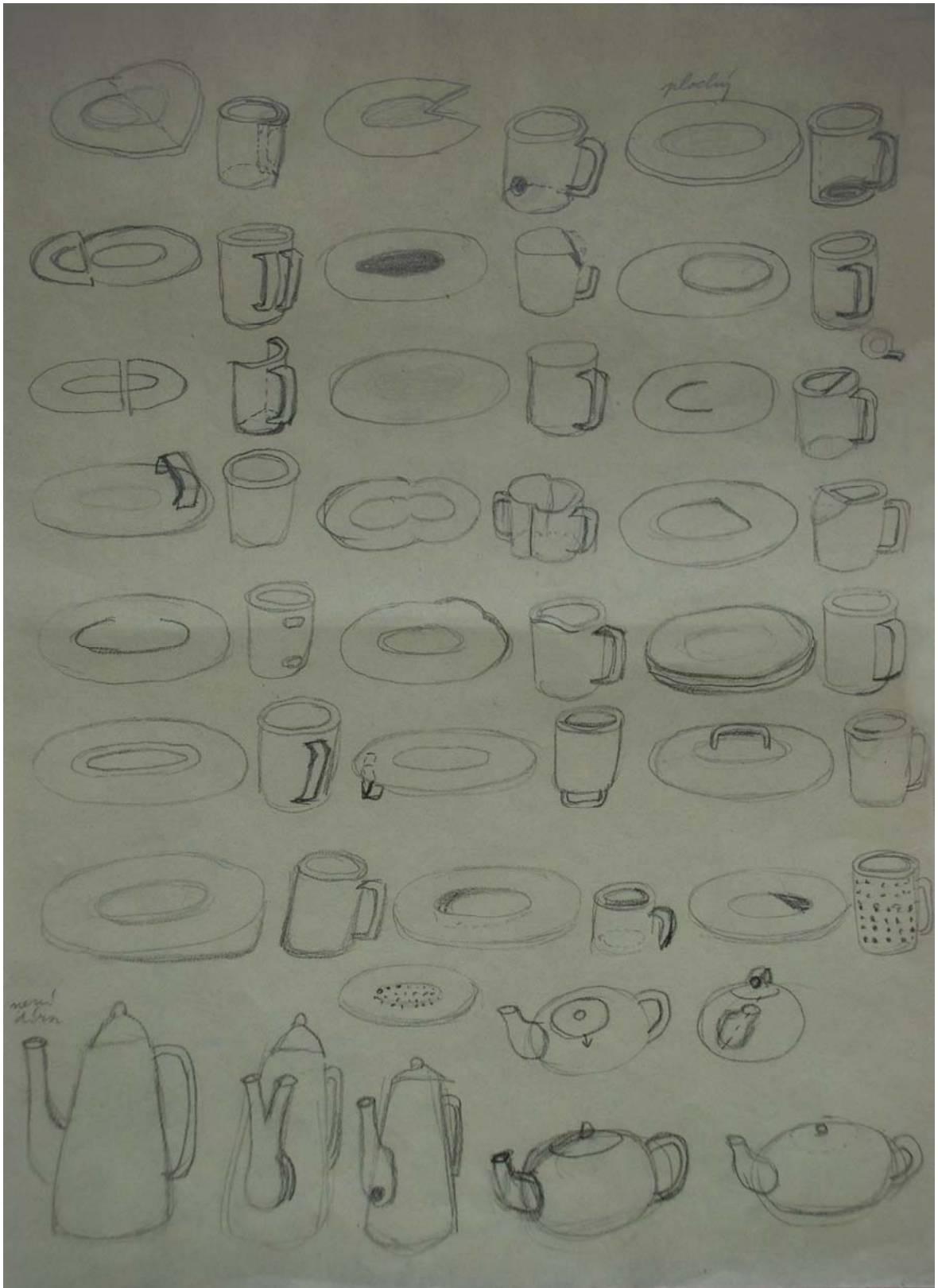
### Motivační materiály k didaktice

58. N. Schöffer: *Chronos 8* (1968) <<http://forum.ge/?f=10&showtopic=33558348&st=390>>  
59. L. Whitaker: *The Twister Star Huge* (2006)  
<[http://sk.wikipedia.org/wiki/Kinetick%C3%A9\\_umenie](http://sk.wikipedia.org/wiki/Kinetick%C3%A9_umenie)>  
60. Calder: *Mobile*  
<<http://www.clemson.edu/caah/history/FacultyPages/PamMack/lec122sts/lienhard5.html>>  
61. F. Skála: *Manekýn I a II* (2003) <<http://artlist.cz/?id=3414>.>  
62. M. C. Escher  
63. Římský mozaika  
64. *Basmala, ababské písmo jako ornament*  
<<http://moznaprijdeijxd.wordpress.com/2009/09/15/islam-iii-dongio/>>  
65. Běla Kolářová: *Vzorník pro Kleopatru*  
<<http://www.ct24.cz/kultura/86854-zemrela-bela-kolarova-zena-ve-stinu-sveho-muze/>>  
66. F. Skála: *Rockové pomůcky*  
<[http://img.radio.cz/pictures/krajani-web/skala\\_rockove\\_pomucky.jpg](http://img.radio.cz/pictures/krajani-web/skala_rockove_pomucky.jpg)>  
67. Arman: *Untitled*  
<<http://www.armanstudio.com/fernandez-arman-untitled-290-3-19-eng.html>>

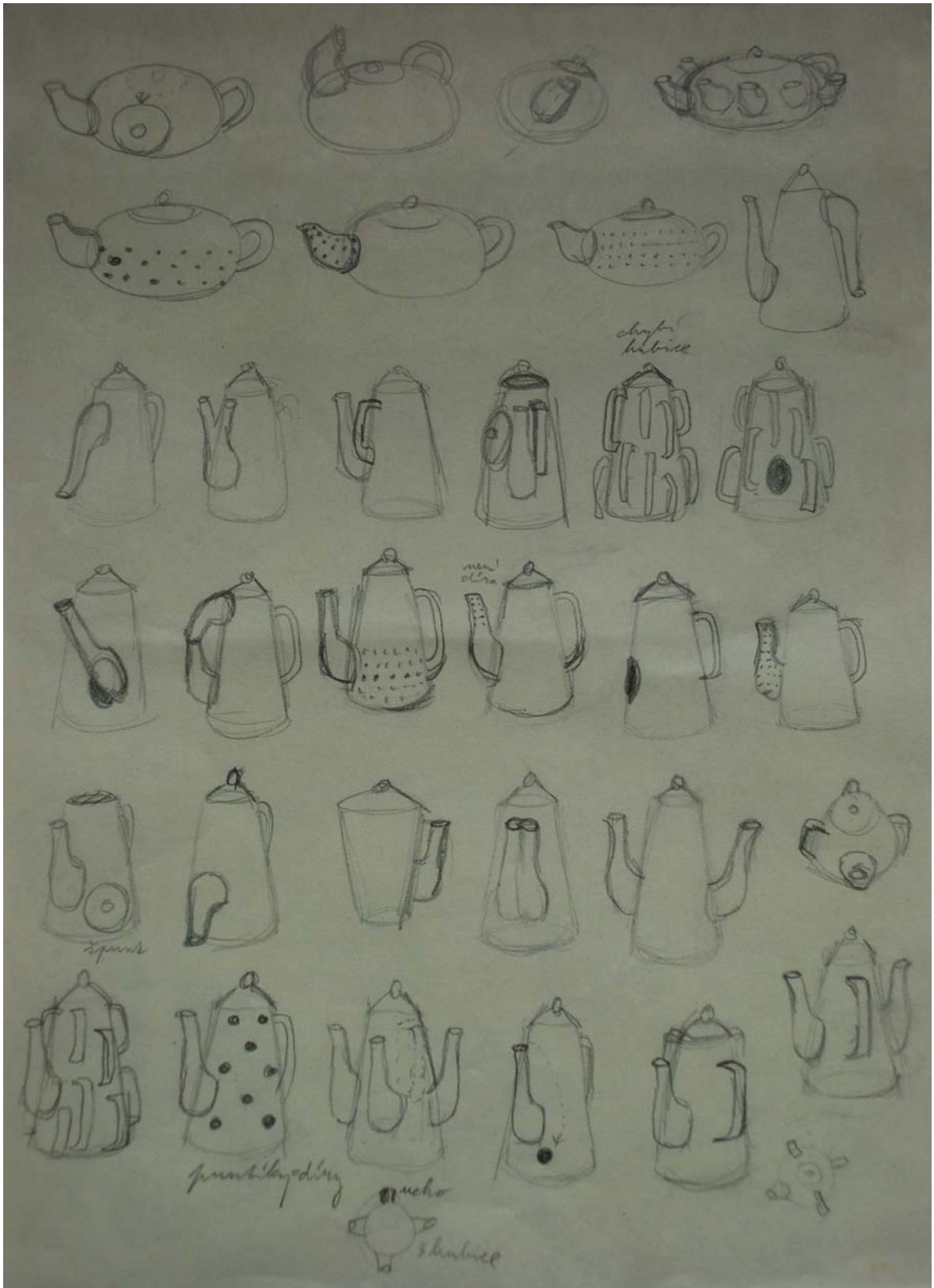
###

## 11. Další obrazové přílohy



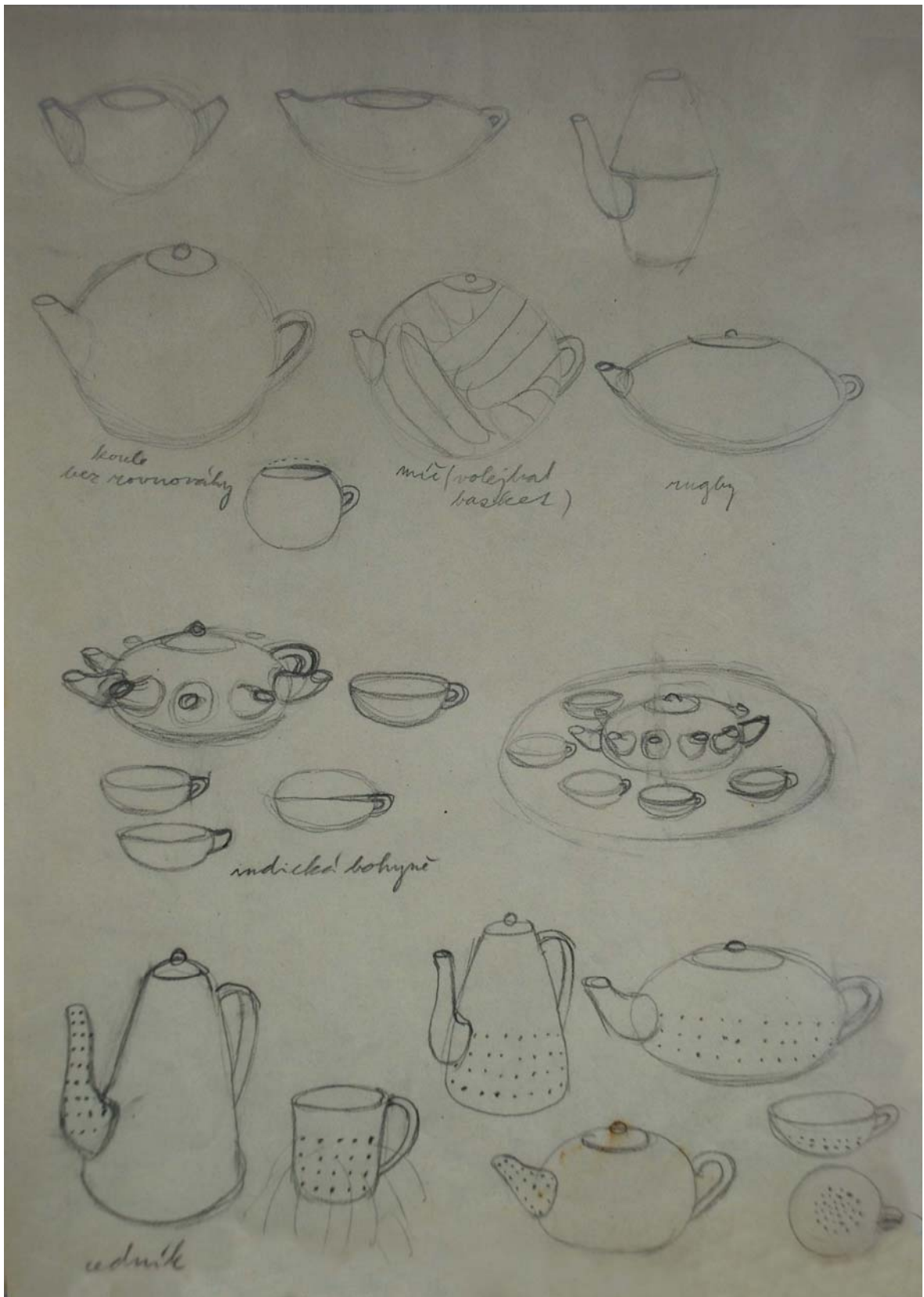


###



###





###